11/93 CYBERMEDIA NEU! DAS 16-BIT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

OHNE KOMPROMISSE

NEU! 100 Videospiele für Mega CD & Super Nintendo

TEST MD
- FIFA Soccer
- Tournament Turtles

TEST SN
- Jurassic Park
- Young Merlin

TEST CD
- Thunder Hawk
- Silpheed

Drei neue Abenteuer für Zelda & Link

Der erste Test: Privateer:

RIESEN POSTER

EA SPORTS™

Anpfiff total: Die neuen Sportspiele

MAN!AC PUR...

erscheinen uns die zurückliegenden Wochen. Jetzt liegt sie vor Euch, die erste Ausgabe eines brandneuen 16-Bit-Magazins aus erfahrener Hand. Von Profis für Profis: Zukunft und Vergangenheit des Videospiels, den Schritt vom Spielzeug zum Massenmedium – wir erklären Euch, wie's dazu kam und was die Zukunft Euch auf den Bildschirm zaubert. MAN!AC berichtet aus dem europäischen Umland, aus Japan und den USA und bieten jeden Monat eine komplette Übersicht aller Neuheiten in Deutschland – für Super Nintendo, Mega Drive & CD, Neo Geo und den CD-Konsolen von Philips und Commodore. Mit MAN!AC versäumt ihr nichts: Die wichtigsten Trends in der Unterhaltungselektronik, spektakuläre Entwicklungen der Virtual Reality-Industrie, On-Line-Abenteuer und Gemetzel im Cyberspace finden in MAN!AC ihr zeitgemäßes Umfeld – erwartet in den nächsten Monaten Optiken die kein anderes deutsches Magazin bisher veröffentlichte.

In Trickfilmqualität säbelt sich Aladdin durchs fantastische Reich des Großvesirs.

Hardcore: Digi-Knaller "Mortal Kombat" gegen "Street Fighter 2' Turbo"

Lest MANIAC, wenn ihr direkte und ehrliche Information wollt: Wir nehmen Videospiele ernst, blicken für Euch hinter die Kulissen und ersparen Euch die Werbesprüche der Industrie. MAN!AC ist unabhängig und wird Euch jede Neuerscheinung kritisch vorstellen. MAN!AC kennt keine Kompromisse – geht's um die Videospiele der Zukunft, solltet ihr das Wort ebenfalls aus Eurem Wortschatz streichen.

THE MAN!ACS

MANIAC

NEWS

RUBRIKEN

LAST RESORT

FEATURES

68 Unser Premierengast für das Star-Portrait posiert in typischer Pose: Alles über Shinobi ab Seite 68.

88 The Next Generation: Der Weltraumknüller "Privateer" für MS-DOS-PCs im Test.

60 "Videospiele machen dumm!" Hassen alle Mädels Mario & Co oder gibt's Ausnahmen?

PRESENTS

TESTS

16-Bit-Kritik: So fu

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, die alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthält. Andere Vorab-Module oder -CDs wandern in den News- bzw. Aktuell-Teil von MAN!AC. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr dann im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests Story und Spielablauf neutral beschrieben werden.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Produktes. Da mehrere Redakteure eine Neuerscheinung unter die Lupe nehmen, können Spielspaß, **Grafik und Sound** bis auf das letzte Pünktchen ausdiskutiert werden. Dieses System hat sich die letzten Jahre bewährt und soll auch bei der MAN!AC zur Findung der absoluten Wahrheit dienen. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, der Landschaften und Hintergründe bewertetet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuesten Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuesten Spiel von Giga-Games 92 unterschiedlich gestaltete Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monsterrassen und eine Handvoll 3-D- und Zoomeffekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

IT'S A MAN!AC

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
PREIS	5,90 MARK
VERTRIEB	MZV

GRAFIK	72%
SOUND	17 %

SPIELSPASS 79 %

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Ballerspiel

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran

MBIT 16

Umfang des Moduls. 1 Megabit = 1.000.000 Bit (8Bit = 1 Byte)

Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden

Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Focus auf diese Zahl: Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solide Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel: gibt die hervortechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Wir wissen nicht, welches Spiel dem Kollegen Ingo gerade über die Mattscheibe geruckelt ist – ein Hit war's bestimmt nicht. Denn jeder unserer Tester hat fünf Gesichter: Ausgelassen begrüßen wir die Spitzenspiel, während sich bei spielerischen Auslaufmodellen die Mundwinkel streng nach unten verziehen. Steckt Durschnittskost im Modulschacht, blickt Euch der Tester mit normaler Mimik entgegen.

nktioniert's

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf ihre Vielfalt, Originalität und klangliche Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, durchgehender Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen dabei ebenfalls zu Buche.
Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gerne in den zweiten Level zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel 'reinkommt und wie lange Ihr 'drinbleibt.

Martin Gaksch begleitete Mario von seinem ersten Hüpfer in "Donkey Kong" bis zum zoomenden 3-D-Spektakel "Super Mario Kart" – im Gegensatz zu seinen Kollegen hält er "Mario All Stars" für das beste Jump´n´Run aller Zeiten. Sieht man von den lächerlichen Hüpfeskapaden des Klempners ab, macht's für Martin "Maga" Gaksch keinen Unterschied, vor welcher Konsole er sitzt. Bis heute hält er Ausschau nach raren Modulen für das VCS, niemals erschienenen Zubehör für das Colecovision und – kaum zu glauben – Neuerscheinungen für NES und Master System. Die 8-Bit-Rubrik der MAN!AC bestreitet Martin Gaksch, 28, unverheiratet und als Chefredakteur ein Wiederholungstäter, im Alleingang.

Nebenstehend sind alle Systeme, die in der MAN!AC berücksichtigt werden. Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo und Mega CD findet Ihr im Testeil und in allen anderen Rubriken des Heftes. Über das CD 32 von Commodore und das Phillips CD-I berichten wir nur sporadisch in einem Feature, in Messeberichten und im News-Teil. Sollten diese CD-ROM-Neulinge in Deutschland erfolgreich sein und von den Herstellern mit Spielen versorgen werden, gibt's auch die entsprechenden Tests. Der Game Boy ist natürlich keine 16-Bit-Konsole; da ihn die meisten von Euch aber als Zweit-Gerät im Gebrauch haben, gibt's News und Tests in der gesonderten Handheld-Rubrik. Dort findet Ihr auch Infos zu Game Gear und Lynx.

SN

MD

NG

CD

32

CD-I

GB

Vor zwei Jahren drückte Cybermedias Benjamin **Andreas Knauf** noch die Schulbank, handelte mit Automaten-Platinen und gab nebenher das Videospiel-Fanzine "Gamble!" heraus. Jetzt ist er Producer, Anzeigenverkäufer und Hard- und Software-Spezialist in einem, Verwalter über viele tausend Megabyte und wichtigster Kunde der deutschen Telecom. Da er seine Arbeit liebt, ist er mit High-End-End-PC, Spielautomaten und Laserdisc-Spieler ins Cybermedia-Bürogebäude eingezogen – wenn's auf Mitternacht zugeht, schlurft er ein Stockwerk nach oben, am Morgen wankt er wieder abwärts in die Redaktion. Andreas Knauf interssiert sich für "Street Fighter 2", Mercedes SL und die letzte Gehaltsabrechnung.

Die räumliche Nähe zum Kollegen Knauf kommt **Winnie Forster** sehr gelegen. Hat der Nachtarbeiter mal wieder das gesamte Netzwerk lahmgelegt, den Macintosh Quadra 950 zum finalen Absturz gebracht oder ganz einfach ein Text-Fitzelchen in den unergründlichen Tiefen der Gigabyte-Festplatten verschlampt, genügt ein Anruf und Andreas ist zur Stelle. Entläßt ihn der Arbeitstag in den Feierabend, verkriecht sich Winnie am liebsten in seine Privat-Bibliothek, in sein Zeitschriften-Archiv oder vor die Duo-Engine. Seinen 486er-PC nutzt er übrigens nur als Spectrum-Emulator.

Ingo Zaborowski, das wandelnde Geheimnis: Bekannt ist nur, daß er Football schätzt, seiner Gitarre metallische Töne entlockt und seinen Sega-Konsolen ewige Treue geschworen hat. Seine 80qm-Wohnung steht bis heute unmöbliert. Nur im Eck links hinten flimmert 24 Stunden der Fernseher und Ingo zappt zwischen Football-Live, Zeichentrick und seinem Mega CD. Zwei Bücher hat der 23jährige Halb-Koreaner bereits verbrochen: Erschienen ist Ingos Lobgesang an seine Lieblinskonsole "Das Mega CD Buch" (Falken/Sega), außerdem werkelte er fleißig am "Konami Games Guide" des gleichnamigen Herstellers.

ECTS-Report

Spiele, Software und gestreßte Gesichter: Das Londoner Business Design Centre dient halbjährlich als Schauplatz der wichtigsten europäischen Spielemesse. MAN!AC war vor Ort und trennt die Spreu vom Weizen.

Bubba 'n 'Stix

Core Design

Mit dem spektakulären Mega-CD-Actionspiel "Thunderhawk" programmierte sich Core in die Spielspaß-Elite. Core Design wird auch weiterhin Sega treu bleiben und keine Nintendo-Spiele entwickeln. Die letzte Auftragsarbeit von Core war die Mega-Drive-Adaption von "Asterix" für Sega.

Das kleine Softwarehaus aus dem englischen Derby entwickelt sich immer mehr zum Riesen in Sachen Qualität. Nach Auftragsarbeiten für Virgin ("Corporation"), Sony ("Hook") oder JVC ("Wonderdog") wird **Core Design** alle neuen Spiele unter eigenem Namen auf den Markt bringen. So erscheint im Frühjahr 94 das rätsellastige Jump´n´Run Bubba´n´Stix. Als Bubba gerade einige Tiere im Zoo abliefert, wird er mit seinen Schützlingen von Außerirdischen entführt. Nach einer Bruchlandung freundet sich Bubba mit einem seltsamen Stock an, der ihm als Schläger, Steighilfe, Speer und Brücke dient. Um die Tiere aufzusammeln und wieder zur Erde zurückzukehren, löst Bubba in sechs Leveln viele Puzzles und versucht, den Aliens zu entkommen. Imposant: Das Comic-inspirierte Knuddel-Intro.

Große Keule für kleinen Kerl: "Son of Chuck" vertrimmt die Urzeiteinwohner (Mega Drive)

Noch in diesem Jahr veröffentlicht Core die Fortsetzung des Neandertaler-Rabatz "Chuck Rock". In **Son of Chuck** vertrimmt der Super-Säugling fleißig Dinosaurier, schlägt sich mit Steinzeitmenschen herum und rettet den entführten Vater – erst nach zwanzig Levels hat der Plattformspaß ein Ende.

Blades of Vengeance

Electronic Arts

Abgesehen von zwei Dutzend hochkarätigen Sportsimulationen (schlagt auf Seite 18 nach), präsentierte EA drei "normale" Spiele. Einen prima Eindruck hinterließ Blades of Vengeance, ein gradliniges Actionspeaktakel in sieben Etappen. Der besäbelte Held schlägt sich durch Höhlen, Wälder und Schlösser einer fernen Welt, die von Vampiren, Fledermäusen und anderen fantastischen Geschöpfen nur so wimmelt.

Für Flipperfreunde hält Electronic Arts Virtual Pinball parat, das inhaltlich nichts mit dem mäßigen Vorgänger "Crüe Ball" zu tun hat.

Vorsicht Zombies: Bei Mutant League Hockey schenken sich die Gegner nichts (Mega Drive)

Do-it-yourself-Flipper auf dem Mega Drive: Mit "Virtual Pinball" kein Problem

Wisch und weg: "Blades of Vengeance" erinnert an Taitos Klassiker "Rastan" (Mega Drive)

Das erste "Pinball Construction Kit" wurde von Computerspiel-Pioneer Bill Budge 1983 für Electronic Arts entwickelt. Die spielerisch beste Adaption des Kneipenspaßes ist allerdings David Sniders Oldie "David´s Midnight Magic".

Das erste **Pinball-Construction-Kit** fürs Mega Drive wird noch vor Weihnachten erscheinen und neben fünf Standard-Tischen jede Menge Musik-, Grafik- und Spieloptionen zum "Selber machen" bieten. Zur gleichen Zeit feiert ein alter Bekannter sein Comeback: James Pond wird in Operation Starfi5h ein neues Jump´n´Run bestreiten, das dank 16 MB eine weitläufige Oberwelt mit unzähligen Levels bietet.

Brett Hull Hockey

MD SN Accolade

Accolade setzt auf große Namen: Brett Hull von den St. Louis Blues zählt zu den Stars der nordamerikanischen Profiliga und hat bei der Entwickung der gleichnamigen Eishockeysimulation kräftig mitgewirkt. Das Spielfeld scrollt vertikal und wird von schräg oben gezeigt. Während die Super-Nintendo-Version mit Paßwörtern aufwartet, protzt die Mega-Drive-Umsetzung mit einer Batterie, um Spielstände der laufenden Saison zu sichern.

Als **Fußballfachmann** hat sich Accolade einen Prominenten geangelt, der im Gegensatz zu Mr. Hull weltweit bekannt ist. Der unvergeßliche Pelé begleitet Euch als Coach durch die Saison oder steht zusammen mit dem brasilianischen WM-Team von 1962 als gnadenloser Gegner parat. Das schlicht Pelé! betitelte Fußballspiel wird zur Jahreswende für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen.

Desweiteren veröffentlicht Accolade die Mega-Drive-Version des Bitmap-Brothers-Titels Gods. Das taktisch angehauchte Plattformspiel ist schon seit gut einem Jahr modulfertig, wurde aber wegen kleiner Scharmützel hinter den Kulissen zurückgehalten. Die Sega-Adaption spielt sich erfreulicherweise etwas flüssiger als die Nintendo-Version und verspricht soliden Spielspaß. Für 1994 sind schließlich Speed Racer (Rennspiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie), Unnecessary Roughness (Football-Simulation mit NFLPA-Lizenz) sowie ein Basketballspiel mit NBA-Shootingstar Charles Barkley angekündigt.

Elf Freunde müßt Ihr sein: Eine heiße Szene vor dem Tor (Super Nintendo)

Folgende Fußball-Profis standen bereits für eine Videospiel-Kickerei Pate: Lothar Matthäus (Computer), Pierre Littbarski (mehrere Spiele für Computer und Konsolen), Karl-Heinz Rummenigge (Videospiele), Bodo Illgner (Computer) und demnächst Sepp Maier für Acclaim (Videospiele).

The Chaos Engine

SN Microprose

Auch der traditionsreiche Computerspielhersteller aus den Vereinigten Staaten (mittlerweile von Spectrum Holobyte gekauft), mischt bei Super Nintendo und Mega Drive kräftig mit: Besonders interessant ist die Umsetzung des **Computerspielehits** The Chaos Engine für Nintendos 16-Bitter. Das harte Action-Adventure entführt Euch in die Zukunft, wo Ihr eine außer Kontrolle geratene Zeitmaschine zerstören müßt. Allein oder zu zweit verfolgt Ihr die Mission aus der Vogelperspektive, kämpft mit Mutanten und löst viele Rätsel. Sechs Söldner warten darauf, daß Ihr sie ab März 1994 durch sechzehn schwere Levels führt.

Unter dem Microprose-Banner erscheinen außerdem das Denkspiel Wordtris sowie Beastball, ein ultrahartes Football-spektakel mit Monstern. Beide kommen für das Super Nintendo, das im Dezember einen weiteren Klassiker begrüßt: Impossible Mission - 2025: The Special Edition enthält neben der Original-Version, die Mitte der achtziger Jahre für den Commodore 64 entwicklet wurde, ein komplett neues Szenario mit frischen Rätseln. Nicht nur Nostalgiker

Wer diese Ausgabe aufmerksam liest, wird mehrmals auf den Namen Bitmap Brothers stoßen. Das Londoner Programmierteam genießt unter Computerspielern Kultstatus und entwarf Ende der 80er Jahre die "Speedball"- und "Xenon"-Spiele, danach "Gods" (das jetzt auch fürs Mega Drive erscheint) und "The Chaos Engine".

Der Böse und das Biest: In "Beastball" werden wenig Football-Regeln beachtet

Bodycheck total: Brett Hull geht nicht gerade zimperlich zur Sache (Super Nintendo)

Hartgesottene Söldner sollen die Welt von der Chaos Engine befreien (Super Nintendo)

Mit Fantasy-Figuren geht's in "Gauntlet 4" auf Schatzjagd (Mega Drive)

In "Pirates! Gold" wird auf hoher See ums Überleben gekämpft (Mega Drive)

Der Computerspiel-Oldie "Impossible Mission" wird zur Zeit für seine 16-Bit-Premiere hergerichtet (Super Nintendo)

freuen sich auf das knobelintensive Jump´n´Run-Revival. Mega-Driver stechen hingegen mit dem Strategie-Adventure Pirates! Gold in See, bei dem Ihr Euch vom Schiffsjungen bis zum gefürchteten Freibeuter hochdient.

Tengens Videospielhistorie ist ungewöhnlich. Ende der achtziger Jahre starteten die Kalifornier mit einer Reihe von NES-Spielen; in erster Linie Umsetzungen der zahlreichen Atari-Spielautomatenhits sowie Adaptionen von Sega-Arcade-Schlagern. Allerdings waren die Titel nicht von Nintendo lizensiert, und das Gericht wurde bemüht. Nach jahrelangem Rechtsstreit entschloß sich Tengen, die NES-Entwicklung einzustellen und sich Sega-Konsolen zuzuwenden – diesmal mit Genehmigung.

GAUNTLET 4

MD

TENGEN

Die Tochterfirma des Automatenherstellers Atari Games hat inzwischen eine Europa-Niederlassung und präsentierte sich zum ersten Mal auf der ECTS. Im Paket der **Tengen**-Neuveröffentlichungen war die Mega-Drive-Version des klassischen Action-Strategie-Adventure-Mix Gauntlet 4. Als Elf, Zauberer, Zwerg oder Amazone durchkämmt Ihr Dutzende von Labyrinthen, in denen Monster und Geister über kostbare Geschmeide wachen. Die Grafik hat sich gegenüber dem Arcade-Original aus dem Jahre 1985 zwar kaum verändert, dafür kann die Heimversion zu viert gleichzeitig gespielt werden – vorausgesetzt Ihr habt den Sega-Vier-Spieler-Adapter.

Die Sega-Version des Loriciel-Tennisspiels Davis Cup World Tour kommt ebenfalls im Herbst. Ein gesplitteter Bildschirm und die Unterstützung des 6-Button-Joypads versprechen realistische Filzballgefechte. Hinter verschlossenen Türen präsentierte Tengen außerdem den zweiten Teil des Fantasy-Flippers Dragon´s Fury, Import-Fans als "Devil Crash" bekannt. Der furiose Bildschirm-Pinball wartet mit Horror-Optiken, Bonusrunden und neuen Targets auf – 1994.

THE JUNGLE BOOK

MD SN

VIRGIN

Nach dem großartigen "Aladdin", das Virgin in Zusammenarbeit mit Sega entwickelt hat, steht als nächstes Disney-Abenteuer die Videospieladaption des Klassikers Jungle Book an. Das putzige Jump´n´Run erstreckt sich über zwölf Levels, in denen Ihr alle Charaktere des Kinohits kennenlernt. Held Mowgli verteidigt sich mit Bananen, Boomerangs und Blasrohr, das mit Nüssen geladen

Knallhart: In Robocop vs Terminator wird Altmetall produziert.

Mega Drive only: Dune 2 wird Anfang nächsten Jahres erscheinen.

Das Dschungelbuch lebt – in diesem Fall auf dem Mega Drive.

Mittlerweile hat Medien-Gigant Virgin auch in Deutschland eine Niederlassung für Computer- und Videospiele. Die Virgin interactive (Deutschland) GmbH wird von Ex-Acclaim-Mitarbeiter Christian Gloe von Hamburg aus geleitet.

wird. Das grafisch spektakuläre Plattformspiel erscheint zunächst fürs Mega Drive, die Super-Nintendo-Version folgt wenig später. Abgesehen von den Disney-Lizenzen hat **Virgin** eine Menge weitere Trümpfe im Ärmel. So erwarten wir exklusiv auf dem Super NES das 16-MB-starke Einsteiger-Rollenspiel Young Merlin, das von den langjährigen Computerspielentwicklern Westwood in Szene gesetzt wird. Umsetzungen der Mega-Drive-Hits Cool Spot und Muhammad Ali Boxing stehen ebenfalls auf dem Programm. Für beide 16-Bit-Konsolen wird mit der Filmumsetzung Dragon Bruce Lee, der König des Eastern, seinen Videospieleinstand geben. Das Kampfsportspiel prahlt mit 36 unterschiedlichen Schlagvarianten, die gerade mal in 16 MB Platz haben. Dank Virgin dürfen sich Mega-Drive-Freunde auf "ihre" Lost Vikings freuen, die auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit als Import und zu Weihnachten auch als offizielle PAL-Version erhältlich sind. Die Geschicklichkeitsgrübelei verspricht knackige Puzzles und niedliche Animationen der Wikingerhelden. Weniger putzig gibt sich dagegen Robocop vs Terminator, in dem es heftig zur Sache geht -- zunächst exklusiv auf dem Mega Drive. Last but not least bescheren uns Westwood und Virgin Dune 2, die Fortsetzung des Strategieepos, das in diesen Tagen für das Mega-CD auf den Markt kommt. Angesichts dieser imposanten Produktpalette werden wir in einer der nächsten Ausgaben einen genaueren Blick auf Virgin und ihre Spiele werfen -- und einige exklusive Facts für Euch recherchieren.

Messeneuheiten für Mega Drive und Super Nintendo

Spieletitel	Publisher	Systeme	Spielgenre	Anzahl der Spieler	voraussichtlicher Erscheinungtermin
Beastball	Microprose	MD/SN	Action	1-2	März 94
Blades of Vengeance	Electronic Arts	MD	Action	1-2	Dezember
Brett Hull Hockey	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	Dezember
Bubba'n'Stix	Core	MD	Geschicklichkeit	1	Februar 94
Bubsy 2	Accolade	MD/SN	Jump'n'Run	1	2. Quartal 94
Castlevania: New Generation	Konami	MD	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Chaos Engine, The	Microprose	SN	Action-Adventure	1-2	Februar 94
Charles Barkley Basketball	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	2. Quartal 94
Chuck Rock	Sony	SN	Jump'n'Run	1	November
Cliffhanger	Sony	SN	Action	1	November
Cool Spot	Virgin	SN	Geschicklichkeit	1	Dezember
Cosmic Spacehead	Codemasters	MD	Jump'n'Run	1	November
Davis Cup World Tour	Tengen	MD	Sport	1-2	Oktober
Dennis	Ocean	SN	Jump'n'Run	1	November
Dr. Franken	Elite	MD/SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94/ Dezember (E)
Dracula	Sony	MD/SN	Geschicklichkeit	1	November
Dragon	Virgin	SN	Prügelspiel	1-2	1. Quartal 94
Dragon's Fury 2	Tengen	MD	Flipper	1	Januar 94
Dragon's Lair	Elite	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Dune 2	Virgin	MD	Strategie	1	1. Quartal 94
Equinox	Sony	SN	Action-Adventure	1	November
Fidgetts, The	Elite	MD/SN	Geschicklichkeit	1-2	3. Quartal 94
Fire and Ice	Virgin	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Flashback	Sony	SN	Action-Adventure	1	November
Gauntlet 4	Tengen	MD	Action	1-4	November
General Chaos	Electronic Arts	MD	Strategie	1-4	
Gods	Accolade	MD	Geschicklichkeit	1	November
Gunship	U.S. Gold	MD	Action	1	Dezember
Hook	Sony	SN	Jump'n''Run	1	November
Humans	Gametek	SN	Denkspiel	1	Oktober (E)
Impossible Mission 2025 - Special Edition	Microprose	SN	Action-Adventure	1	Januar 94
James Pond 3: Operation Starfi5h	Electronic Arts	MD	Jump'n'Run	1	November
James Pond's Crazy Spor s	Storm		Geschickklichkeit	1-4	Januar 94 (E)
Joe & Mac 2	Elite	MD/SN	Action	1-2	3. Quartal 94
Joe & Mac	Ellite	MD	Action	1-2	1. Quartal 94
Jungle Book	Virgin	MD/SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Lamborghini: American Challenge	Titus	SN	Rennspiel	1-2	Dezember
Last Action Hero	Sony	MD/SN	Action	1	November
Lawnmower Man, The	Storm	MD/SN	Geschicklichkeit	1-2	1. Quartal 94/ Dezember
Lost Vikings, The	Virgin	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Madden NFL 94	Electronic Arts	MD/SN	Sport	1-5	November/ Januar 94
Might & Magic 2	Elite	SN	Rollenspiel	1	November (E)
Mr. Nutz	Ocean	SN	Jump'n'Run	1	November (E)
Mr. Tuff	Storm	SN	Geschicklichkeit	1	2. Quartal 94
Muhammad Ali's Heavyweight Boxing	Virgin	SN	Sport	1-2	1. Quartal 94
Mutant League Hockey	Electronic Arts	MD		1-4	Dezember
NBA Showdown	Electronic Arts	SN	Sport	1-2	Januar 94
NHL Hockey 94	Electronic Arts	SN	Sport	1-5	Januar 94
Pelé!	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	Dezember/ 1. Quartal 94
Pirates! Gold	Microprose	MD	Strategie	1	Oktober (Import)
Powerslide	Elite	SN(FX)	Rennspiel	1	4. Quartal 94
Plok	Nintendo/Tradewest	SN	Jump'n'Run	1	Oktober
Prehistoric Man	Titus	SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Puggsy	Psygnosis	MD	Geschicklichkeit	1	November
Ranma 1/2	Ocean	SN	Prügelspiel	1-2	November (E)
Robocop vs Terminator	Virgin	MD	Action	1	Dezember
Sensible Soccer	Sony	MD/SN	Sport	1-2	November/ Dezember
Skyblazer	Sony	SN	Action	1	November
Son of Chuck	Core	MD	Jump'n'Run	1	November
Speed Racer	Accolade	MD/SN	Rennspiel	1	Dezember/ 1. Quartal 94
Super Bomberman	Hudson/Sony	SN	Geschicklichkeit	1-4	November
Tinhead	Microprose	MD	Jump'n'Run	1	Dezember (Import)
Troddlers	Storm	SN	Denkspiel	1-2	November (E)
Unnecessary Roughness	Accolade	MD	Sport	1-2	1. Quartal 94
Virtual Pinball	Electronic Arts	MD	Flipper	1	November
Winter Olympics	U.S. Gold	MD/SN	Sport	1-2	November
Wiz n Liz	Psygnosis	MD	Geschicklichkeit	1-2	November
Wordtris	Microprose	SN	Denkspiel	1-2	Dezember
World Cup Stirker	Elite	SN	Sport	1-4	2. Quartal 94
Young Merlin	Virgin	SN	Action-Adventure	1	1. Quartal 94
Zool	Gremlin	MD/SN	Jump'n'Run	1	Dezember

Erklärung: MD: Mega Drive, SN: Super Nintendo, E: Angabe gilt nur für England

Im Cyberspace wird auch geballert: Psychedelische Farbeffekte begleiten das "Lawnmower"-Spielgeschehen. (Mega Drive)

The Lawnmower Man

Storm

Die spektakulärste Lizenz von Storm ist The Lawnmower Man (lief in deutschen Kinos als "Rasenmäher-Mann"), der auf Super Nintendo im November und im nächsten Jahr auf Mega Drive und Mega-CD erscheint. Ihr seid Dr. Angelo und jagt einen wahnsinnigen Ex-Gärtner durch zwölf Plattformlevels und 3-D-Abschnitte. Dazu gibt's grafische Anklänge an den Film und digitalisierte Soundeffekte.

Mit den Troddlers, einem "Lemmings"-verwandten Denkspiel, und der Unterwasser-Olympiade James Pond's Crazy Sports (Umsetzung der "Aquatic Games" auf dem Mega Drive) erscheinen in den nächsten Monaten weitere Storm-Produkte für das Super Nintendo. Noch im frühen Entwicklungsstadium war Mr. Tuff, ein Geschicklichkeitsspiel um einen Abrissroboter, der mit schlagenden Argumenten einen ganzen Planeten von unkontrollierbaren Kriegsdroiden säubert.

Ganz schön tuff: Der gleichnamige Spieleheld ballert sich durch feindliche Super-Nintendo-Linien

In Japan sind Anime-Zeichentrickfilme eine Mega-Industrie, im europäischen Umland seit Jahren beliebt. Über die Firma Game Syndicat kommen die Japano-Fetzer in englischen Versionen nun auch nach Deutschland.

Der kleine "Dennis" ist eine Landplage: Auch auf dem Super Nintendo gewährt er seinen Mitbewohnern nicht eine ruhige Minute.

Cliffhanger (Super Nintendo): Sylvester Stallone auf der Flucht vor Schneemassen

The Jungle Book

SN – Ocean

Nach dem großartigen "Aladdin", das Virgin in Zusammenarbeit mit Sega entwickelt hat, steht als nächstes Disney-Abenteuer die Videospieladaption des Klassikers Jungle Book an. Das putzige Jump´n´Run erstreckt sich über zwölf Levels, in denen Ihr alle Charaktere des Kinohits kennenlernt. Held Mowgli verteidigt sich mit Bananen, Boomerangs und Blasrohr, das mit Nüssen geladen wird. Das grafisch spektakuläre Plattformspiel erscheint zunächst fürs Mega Drive, die Super-Nintendo-Version folgt wenig später. Abgesehen von den Disney-Lizenzen hat **Virgin** eine Menge weitere Trümpfe im Ärmel. So erwarten wir exklusiv auf dem Super NES das 16-MB-starke Einsteiger-Rollenspiel Young Merlin, das von den langjährigen Computerspielentwicklern Westwood in Szene gesetzt wird. Umsetzungen der Mega-Drive-Hits Cool Spot und Muhammad Ali Boxing stehen ebenfalls auf dem Programm. Für beide 16-Bit-Konsolen wird mit der Filmumsetzung Dragon Bruce Lee, der König des Eastern, seinen Videospieleinstand geben. Das Kampfsportspiel prahlt mit 36 unterschiedlichen Schlagvarianten, die gerade mal in 16 MB Platz haben. Dank Virgin dürfen sich Mega-Drive-Freunde auf "ihre" Lost Vikings freuen, die auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit als Import und zu Weihnachten auch als offizielle PAL-Version erhältlich sind. Die Geschicklichkeitsgrübelei verspricht knackige Puzzles und niedliche Animationen der Wikingerhelden. Weniger putzig gibt sich dagegen Robocop vs Terminator, in dem es heftig zur Sache geht -- zunächst exklusiv auf dem Mega Drive. Last but not least bescheren uns Westwood und Virgin Dune 2, die Fortsetzung des Strategieepos, das in diesen Tagen für das Mega-CD auf den Markt kommt. Angesichts dieser imposanten Produktpalette werden wir in einer der nächsten Ausgaben einen genaueren Blick auf Virgin und ihre Spiele werfen -- und einige exklusive Facts für Euch recherchieren.

SN – Sony

Viele Rätsel in isometrischer Umgebung: Equinox erscheint nur für Super Nintendo

The Lawnmower Man

Die spektakulärste Lizenz von Storm ist The Lawnmower Man (lief in deutschen Kinos als "Rasenmäher-Mann"), der auf Super Nintendo im November und im nächsten Jahr auf Mega Drive und Mega-CD erscheint. Ihr seid Dr. Angelo und jagt einen wahnsinnigen Ex-Gärtner durch zwölf Plattformlevels und 3-D-Abschnitte. Dazu gibt's grafische Anklänge an den Film und digitalisierte Soundeffekte.
Mit den Troddlers, einem "Lemmings"-verwandten Denkspiel, und der Unter-

Super Nintendo: Arnold prügelt sich als "Last Action Hero" durch finstere Seitenstraßen

Winter Olympics

MD – SN – U.S. Gold

Nach dem Bestseller "Olympic Gold" setzt U.S. Gold die **olympische Tradition** fort: Der aktuelle Streich heißt Winter Olympics und bietet elf unterschiedliche Disziplinen. Der Bildschirmathlet darf sich unter anderem an Biathlon, Bobfahren, Skispringen und Alpin-Ski-Wettbewerben erfreuen - mit Trickskifahren wurde sogar eine Disziplin umgesetzt, die bislang in keiner Sport-Compilation zu finden war. Während Wintersportler auf dem Super Nintendo alleine bleiben, dürfen auf dem Mega Drive zwei Spieler gleichzeitig antreten. Ansonsten unterscheiden sich die Versionen nicht. Mega-Drive-Freunde erwarten zudem die Computerspieladaption Gunship. Ihr steuert den Apache AH-64A durch feindliches Gebiet und zerstört im Tiefflug Raketenbasen, strategisch bedeutende Brücken, Landebahnen und Panzer. Im Gegensatz zum Orginal wird bei der Videospielumsetzung viel Wert auf Action gelegt. Für den Februar ist schließlich noch das Spiel zum Comichelden The Incredible Hulk geplant. Näheres dazu findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Gegenüber "Olympic Gold" wurden Grafik und Animationen in "Winter Olympics" deutlich aufgemöbelt

Die erste Sportspielsammlung schuf David Crane 1983 mit dem Joystick-killer "Decathlon" für das Atari VCS 2600. Der Millionenhit inspirierte Entwickler aus aller Welt: Wenig später kam Konamis "Hyper Sports/Track & Field" in die Spielhallen, 1984 setzte Epyx dann mit "Summer Games" auf dem C 64 einen Sportspiel-Meilenstein.

Total Digital

Achtung CD: Englische Spieleentwickler setzen auf die Compact Disc. Neben Mega-CD und CD-I findet auch Commodores neuer Amiga CD-32 die Unterstützung einiger Software-Häuser

CD

Obwohl das Mega-CD in England schon seit April diesen Jahres auf dem Markt ist, wollen sich einige britische Spieleschmieden mit Segas neuestem Spielzeug nur zögerlich anfreunden. Neben Core Design, die mit "Wonderdog" und "Thunderhawk" bereits zwei hochwertige Mega-CD-Spiele ablieferten, kümmern sich in erster Linie Sony, Psygnosis und Virgin um Segas CD-Laufwerk. Während Virgin mit dem Actionspektakel **Terminator**, dem Vektorgrafik-Jump´n´Run **Another World 1&2** und dem Strategiespiel **Dune** drei CDs im Feuer hat, kündigt Core zwei neue Titel an. Die "Chuck Rock"-Fortsetzung **Son of Chuck** soll ebenso wie die Plattformhüpferei **Bubba´n´Stix** Anfang 94 auf den Markt kommen. Nebenbei werkelt "Thunderhawk"-Schöpfer Mark Avory an einem Weltraum-3-D-Actionspiel, das im April nächsten Jahres veröffentlicht werden soll.

Die "Terminator"-CD ist in Q-Sound abgemischt und wurde mit FMV-Szenen aufgepeppt

Sony und Psygnosis ("It´s a Sony": Vor wenigen Monaten wurde der Liverpooler Hersterller vom japanischen Konzern gekauft) haben zusammen fünf Spiele in der Entwicklung (siehe Tabelle). Besonders gespannt dürfen wir auf die CD-Umsetzung des Computerspielehits **Sensible Soccer** sein, von dem bereits jetzt eine Fortsetzung in Arbeit ist (**World of Sensible Soccer**). Nähere Infos zu der Modulversion findet Ihr in unserer großen Sport-Story ab Seite 22.

Die restlichen Firmen wagen sich nur mit ein, bestenfalls zwei Titeln auf die Mega-CD-Bühne: So dürfen wir von dem französischen Entwickler

Messeneuheiten für CD-Systeme

Spieletitel	Publisher	Systeme	Beschreibung	Anzahl der Spieler	voraussichtlicher Erscheinungtermin
7th Guest, The	Philips/Virgin	CD-I (FMV)	Computerspielumsetzung: Aufwendiges Grafik-Adventure mit etlichen "Mini-Spielen im Spiel"	1	November
Another World 1&2	Virgin	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Erweiterte Version des bekannten Vektorgrafik-Action-Adventures	1	1. Quartal 94
Beast 2	Psygnosis	Mega-CD	Computerspielumsetzung: CD-Update des dumpfen Modul-Actionspiels	1	November
Bubba´n´Stix	Core	Mega-CD	Neu: Traditioneller Geschicklichkeitstest	1	1. Quartal 94
Caesar´s World Boxing	Philips	CD-I	Neu: Videospielbosen mit Realfilm-Intermezzi	1-2	Dezember
Chaos Engine, The	Renegade	CD-32	Computerspielumsetzung: Action-Adventure von den Bitmap Brothers	1	Dezember
Diggers	Millenium	CD-32	Neu: "Lemmings" unter Tage	1	Oktober
Dune	Virgin	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Strategiespiel zum Kultfilm	1	Oktober
Earth Command	Philips	CD-I	Neu: Strategiespiel zum Thema "Rettet die Welt"	1	Oktober
Inca 2	Coktelvision	CD-I	Neu: Fortsetzung des Action/Simulation/Adventure-Mixes	1	2. Quartal 94
James Pond 2: Robocod	Millenium	CD-32	Computerspielumsetzung: Jump´n´Run um den lieblichen Anti-Helden	1	September
James Pond 3: Operation Starfi5h	Millenium	CD-32	Neu: Jump´n´Run mit Oberwelt und vielen Levels	1	November
Jurassic Park	Ocean	CD-32	Neu: Der Kino-Blockbuster als Actionspiel	1	Oktober
Kether	Philips/ Infogrames	CD-I	Neu: 3-D-Action aus Frankreich	1	Oktober
Lawnmower Man	Storm	Mega-CD	Videospielumsetzung: Genre-Eintopf, der sich an die Filmhandlung hält - Action	1	1994
Lethal Enforcers	Konami	Mega-CD	Automatenumsetzung: Zielen & Ballern (Lichtpistole wird mitgeliefert)	1-2	2. Quartal 94 (E)
Litil Devil	Philips/ Gremlin	CD-I	Computerspielumsetzung: Aufwendiges, witziges 3-D-Geschicklichkeitsspiel	1	2. Quartal 94
Lotus Trilogiy, The	Gremlin	CD-32	Computerspielumsetzung: Compilation der erfolgreichen Rennspiele	1-2	November
Microcosm	Philips/ Psygnosis	Mega-CD/CD-32/CD-I (FMV)	Computerspielumsetzung: Abgefahrene 3-D-Action im menschlichen Körper	1	November/Dezember/2. Quartal 94
Morph	Millenium	CD-32	Computerspielumsetzung: Geschicklichkeitsspiel mit einen verwandlungsfähigen Roboter	1	Oktober
Powerslide	Elite	Mega-CD/3DO	Neu: Rasantes Rennspiel	1-2	3. Quartal 94
Puggsy	Psygnosis	Mega-CD	Neu: Jump´n´Run mit Rätseleinlagen	1	November
Return to Zorc	Activision	Mega-CD/3DO	Computerspielumsetzung: Aufwendiges Rollenspiel-Adventure	1	1994
Robocop vs. Terminator	Virgin	Mega-CD	Videospielumsetzung: Krach, wumm, bumm!	1	2. Quartal 94
Ryder Cup	Ocean	CD-32	Neu: Golfsimulation zum Thema "Europa vs USA"	1	Oktober
Sensible Soccer	Renegade	Mega-CD/ CD-32	Computerspielumsetzung: CD-Adaption des Kassenknüllers	1-2	2. Quartal 94/ September
Son of Chuck	Core	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Fortsetzung des Urzeit-Jump´n´Run: Jetzt mit dem Sohnemann.	1	1.Quartal 94
Stellar Fire	Sierra	Mega-CD/3DO	Computerspielumsetzung: 3-D-Action auf fernen Planeten (als "Stellar 7" langjährigen Computerspielern bekannt)	1	2. Quartal´94
T.F.X.	Ocean	CD-32	Neu: 3-D-Action mit Simulationscharakter von dem Entwicklerteam DID	1	November
Terminator	Virgin	Mega-CD	Videospielumsetzung: Aufgemotzte Variante des Actionspektakels	1	November
Voyeur	Philips/Propaganda Films	CD-I	Neu: Interaktiver Thriller mit Erotik-Touch	1	November
Zool	Gremlin	CD-32	Computerspielumsetzung: Knallbuntes Jump´n´Run mit Gremlins neuem Maskottchen	1	September

Erklärung: FMV: benötigt die Full-Motion-Video-Ca tridge von Philips, E: Angabe gilt nur für England

Zelda & Link geben sich auf dem CD-I die Ehre. Mehr darüber erfahrt Ihr im Link-Special ab Seite 62.

Erotik & Abenteuer in "Voyeur" auf Philips CD-I

Spektakuläre Full-Motion-Video-Szene aus "Microcosm" (CD-I)

Infogrames ein Spiel mit den Schlümpfen erwarten, das als Demo grafisch sehr schön aussah. Von den Elite- und Activison-Ankündigungen waren leider keine bewegten Bilder zu sehen; das Gleiche gilt für den Lawnmower Man aus dem Hause Storm.

32

Nach dem CDTV-Supergau wagt sich Commodore doch noch mal an eine CD-Konsole. Wie der Name "Amiga CD-32" schon andeutet, baut die Konsole auf dem neuen Amiga 1200 auf, sprich: Sie bietet 32-Bit-Architektur, 16,8 Millionen Farben und mächtig viel Speicherplatz auf CD. Entwickler, die sich für das CD-32 begeistern, kommen meist aus dem Computerspiele-Lager. So sympathisieren unter anderem die Software-Häuser Renegade und Gremlin Graphics (beide sind für erfolgreiche Amiga-Spiele bekannt) mit Commdores CD-Neuheit. Zu sehen waren allerdings nur geringfügig aufgemotzte Versionen von Original-Amiga-Titeln. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler Zeit und Geld opfern, das CD-32 konsequent zu nutzen und so für schlagkräftige Kaufargumente sorgen. Noch ist kein Knaller in Sicht, für den alleine man die rund 700 Mark teure CD-Konsole kaufen müßte. Nichtsdestotrotz werden wir Euch in den nächsten Ausgaben auf dem Laufenden halten, wie sich der Amiga CD-32 spielerisch entwickelt.

Die Amiga-CD-32-Konsole ist mittlerweile ausgeliefert und kostet um die 600 Mark

CD-I

Jahr für Jahr bemüht sich Philips, spieleverwöhnte Journalisten für ihr CD-I, die Compact Disc interactiv, zu begeistern. Nachdem in den ersten beiden Jahren kaum ein ansprechendes Spiel präsentiert werden konnte, deuten sich nun erste Highlights an. So verblüfft der interaktive Thriller Voyeur mit erstklassigen Full-Motion-Video-Szenen, die selbst abgebrühten High-End-Spielern ein Wort des Lobes wert waren – kein Vergleich zu den gepixelten Video-Sequenzen in "Night Trap" oder "Sewer Shark" für das Mega-CD.
Während "Voyeur" interessanterweise ohne das Full-Motion-Video-Modul auskommt (spielt alle "Digital Video"-Filme ab und wird in Deutschland Anfang nächsten Jahres für rund 500 Mark erhältlich sein), setzen die CD-I-Versionen von The 7th Guest und Micrcosm auf die steckbare CD-I-Erweiterung. Die Grafik dieser beiden Spiele ist von Fernsehbildern kaum noch zu unterscheiden – fragt sich nur, ob die Titel auch spielerisch überzeugen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch ausführlich über das CD-I, die Zubehörpalette und die kommenden Spiele-Highlights informieren. Da der Ladenpreis kürzlich von 1498 auf 1298 Mark gesenkt wurde (1000 Mark sind für 94 anvisiert), kommt das CD-I endlich in Preisregionen, wo der Spielefreak mit dickem Geldbeutel ein Auge riskieren kann. Einen ersten Blick auf neue CD-I-Titel gewähren wir schon in dieser Ausgabe ab Seite 62. *mg/iz*

Rest der Welt

Gremlins Jump'n'Run-Erfolg **Zool** kommt für beide 16-Bit-Systeme. Der Ameisen-Ninja kämpft sich durch sieben grell-bunte Levels. # "Striker"-Produzent Elite hat viel vor – Im nächsten Jahr kommen acht aufwendige Titel aus den Elite-Labors, darunter auch ein Spiel mit Super FX-Chip (**Powerslide**) und zwei Mega-CD-Produktionen. Außerdem stehen die Monster-Abenteuer des **Dr. Franken**, die Steinzeitkrieger **Joe & Mac 2**, sowie die **Fidgetts**, zwei total abgefahrene Jump'n'Run-Mäusehelden, in der Startreihe für Sega- und Nintendo-Konsolen. Dem Super Nintendo vorbehalten bleibt die Up-Date-Version von **World Cup Striker**, für das Mega Drive werden Versionen von **Joe & Mac** sowie **Dragon's Lair** nachgeliefert. # Titus zeigte fürs Super Nintendo das Höhlenmenschen-Jump'n'Run **Prehistoric Man** und das Split-Screen-Autorennen **Lamborghini-American Challenge**. # Gametek vervollständigt die **Humans**-Palette mit der Super-Nintendo-Variante, außerdem kommt 1994 die Umsetzung des Amiga-Flipper-Hits **Pinball Dreams**. # Codemasters präsentiert rechtzeitig zu Weihnachten **Cosmic Spacehead**, ein Adventure mit Geschicklichkeitseinlagen. # Und was macht Konami? Die meisten Neuheiten werden in dieser Ausgabe getestet ("Zombies", "Tournament Fighters"), und die Castlevania-Premiere auf dem Mega Drive (**Castlevania: New Generation**) wird erst 1994 auf den Markt kommen.

Wird noch überarbeitet: Ein erster Eindruck von "Castlevania: New Generation" auf dem Mega Drive

Bunt, bunter, Zool: Der Ameisen-Warrior hüpft bald auf Mega Drive und Super Nintendo.

NEWS

Time Fighter

Die neue Steuereinheit besteht aus einem Achteck, das ein Infrarotfeld um den Spieler aufbaut. Wenn Ihr das Feld durch Faustschlag oder Fußtritt durchbrecht, wird das als Steuerimpuls auf den Bildschirm übertragen. Bis jetzt ist nicht sicher, ob der schweißtreibende Activator auch in Deutschland erscheint.

Wie Capcoms Mega-Drive-"Street Fighter 2", protzt auch Segas **Eternal Champions** mit dem gewaltigen Speicherplatz von 24 MBit. Ihr duelliert Euch mit den zwölf mächtigsten Kämpfern der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ob Comic-Superheld, Alien, Zauberer oder 20er-Jahre-Gangster – jeder kann über dreißig Techniken nutzen und besitzt einen individuellen Finishing-Move. Ihr dürft Euch solo durch elf Levels beuteln oder zu zweit gegeneinander antreten.

Ein Knüppel in der Hand, der Gegner gleich verschwand: Eternal Champions auf dem Mega Drive

Neben der eindrucksvollen Zahl an Animationen verspricht das Prügelspiel Weiteres: Der Schwierigkeitsgrad paßt sich automatisch dem Können des Spielers an und eine Zeitlupe läßt Euch den Kampf in Ruhe genießen. "Eternal Champions" ist außerdem auf den **Activator** von Sega zugeschnitten.

Eternal Champions, Sega, 24 MBit, ab Dezember in USA

Weltraum-Leckermaul

Während E.T. nach Hause will, gibt sich **Cosmic Spacehead** als reiselustiger Mega-Drive-Weltraumtourist. Leider ist seine Kasse knapp und er sitzt zunächst auf seinem Heimatplaneten Linoleum fest. Im typischen Adventure-Stil redet er mit Passanten und sammelt nützliche Gegenstände, um sie im richtigen Moment einzusetzen. Will er die Erde erreichen, sind unzählige Mini-Puzzles zu lösen; zwischen den Schauplätzen wechselt Cosmic in seitlich scrollende Jump´n´Run-Abschnitte, in denen er seine Lieblingsspeise – saftige Bonbons – zur Stärkung einsammelt.

Ab und zu muß Abenteuerheld "Cosmic Spacehead" traditionelle Plattform-Szenen durchqueren

Die Jetsons lassen grüßen: Abgefahrener Weltraum-Slapstick mit dem Codemasters-Helden "Cosmic Spacehead"

Die Codemasters verstehen es, simple Spielideen spaßig zu präsentieren. Die Suche verfolgt Ihr im Cartoon-Stil der 50er und 60er Jahre – die Hanna-Barbera-Produktionen "The Jetsons" und "The Flintstones" lassen grüßen. Als Bonus winkt ein Labyrinthspiel für zwei, in dem Ihr mit kleinen Monstern durch verwinkelte Gänge jagt.

Cosmic Spacehead, Codemasters, 4 MBit, ab November in Europa

Rock´n´Roll for ever

Elvis ist tot, Jimi ebenso und Shakin´ war schon mal besser drauf: Davon abgesehen geht´s dem Rock´n´Roll besser denn je. Ein paar Programmierer von Interplay gaben sich nun ihrer Leidenschaft hin und bescheren uns mit **Rock´n´Roll Racing** ein fetziges Rundkursrennen. Im Stil des NES-Klassikers "R.C. Pro-Am" flitzen vier waffenstarrende Fahrzeuge im Kreis umher. Mit Fahrtalent alleine kommt Ihr allerdings nicht weit: Wer die Gegner besiegen will, setzt auf Action. Wenn Ihr Euren Wagen im Shop aufpeppt, sind vor allem Waffen gefragt. Unfaire Mittel führen eher zum Sieg als ein Quartett griffigere Reifen.

Dem Fahrer stehen in "Rock'n'Roll Racing" auf dem Super Nintendo jede Extras zur Verfügung

Warum heißt das Ganze jetzt "Rock´n´Roll Racing"? Ganz einfach: Als Musikbegleitung erklingen Original-Melodien aus den Sechzigern und Siebzigern. In der Vorversion, die uns zum Probefahren vorlag, kamen die Songs gut: Man darf sich auf ein spielerisch und akustisch ziemlich abgefahrenes Modul freuen, das wahrscheinlich über Sony in Deutschland erscheint.

KeinRundkurs ohne Rabatz: Im "Rock'n'Roll"-Racing domieren fetzige Rhythmen und harte Bandagen.

Rock´n´Roll Racing, Interplay, 8 MBit, ab Dezember in Deutschland.

Typisch Irem

Es ist an der Zeit, daß für das Super Nintendo eine hochwertige Version von "R-Type" erscheint. Mit dem schlappen "Super R-Type" hat sich Erfinder **Irem** nicht gerade mit Ruhm bekleckert, andere Adaptionen des Klassikers liegen nicht vor. Wenn die Programmierer nicht trödeln, erleben wir zumindest in Japan noch 1993 die Veröffentlichung von **R-Type 3**, das nicht dem Spielautomaten "R-Type Leo" entspricht. Erste Fotos versprechen ein-optisch eindrucksvolles Action-Spekta-

Viele Feinde, viele Schüße: Bei "R-Type 3" auf dem Super Nintendo geht die Post ab.

Die Super-Nintendo-Fortsetzung des Horizontal-Scrollers "R-Type" bietet komplett neue Levels

TIME FIGHTER

ie Capcoms Mega-Drive-"Street Fighter 2", protzt auch Segas **Eternal Champions** mit dem gewaltigen Speicherplatz von 24 MBit. Ihr duelliert Euch mit den zwölf mächtigsten Kämpfern der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ob Comic-Superheld, Alien, Zauberer oder 20er-Jahre-Gangster – jeder kann über dreißig Techniken nutzen und besitzt einen individuellen Finishing-Move. Ihr dürft Euch solo durch elf Levels beuteln oder zu zweit gegeneinander antreten.

Neben der eindrucksvollen Zahl an Animationen verspricht das Prügelspiel Weiteres: Der Schwierigkeitsgrad paßt sich automatisch dem Können des Spielers an und eine Zeitlupe läßt Euch den Kampf in Ruhe genießen. "Eternal Champions" ist außerdem auf den **Activator** von Sega zugeschnitten.

Eternal Champions, Sega, 24 MBit, ab Dezember in USA

Spielautomaten- und Modul-Produzent Irem wurde im July 1974 als IPM gegründet. 1979 folgte die Umbenennung in Irem Corporation, ein Jahr später schloß man sich mit der Nanao Corporation zusammen. Mittlerweile das der Erfinder von Arcade-Klassikern wie "Moon Patrol", "Mr. Heli" und der "R-Type"-Serie 350 Angestellte und erreicht einen Jahresumsatz von umgerechnet 100 Millionen Mark.

WELTRAUM-LECKERMAUL

ährend E.T. nach Hause will, gibt sich **Cosmic Spacehead** als reiselustiger Mega-Drive-Weltraumtourist. Leider ist seine Kasse knapp und er sitzt zunächst auf seinem Heimatplaneten Linoleum fest. Im typischen Adventure-Stil redet er mit Passanten und sammelt nützliche

Hoffentlich bleibt er kleben: Spiderman erlebt dank Acclaim ein neues Videospielabenteuer.

Wer mit wem engeren Kontakt pflegt, ist heutzutage nicht nur für die wöchentlichen Schmuddel-Postillen interessant, auch der gepflegte Videospielfan will informiert sein. An dem Konglomerat von High-End-Konzernen, die sich dem 3DO-Projekt verschrieben haben, sind beteiligt: Electronic Arts, Time Warner, Matsushita, MCA und AT&T. **Der Telefonriese AT&T** hat seine Leitungen jedoch auch für Sega auf Empfang gestellt: In den USA will das Unternehmen ab Sommer 94 ein Modem fürs Mega Drive anbieten, das Sega-Fans in den ganzen USA miteinander verbindet. Spezielle Spiele dafür sollen u.a. von Sega, Electronic Arts und Tengen erscheinen. **Nintendo wiederum** bandelt mit Silicon Graphics an, der führenden Firma auf dem Gebiet der Computergrafik. Das Ergebnis der Zusammenarbeit wird 1994 in den Spielhallen zu bewundern sein und 1995 als Heimkonsole erhältlich sein. Laut Nintendo soll das "Project Reality" trotz atemberaubender technischer Features für weniger als 300 US-Dollar (umgerechnet knapp 500 Mark) in zwei Jahren über den Ladentisch gehen.

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Ran an die Sportspiele: Electronic Arts und American Sports? Eine treffsichere Kombination. Jetzt folgt der Flankenwechsel. Mit "FIFA Soccer" öffnet sich der US-Gigant für den weltweiten Markt. MAN!AC dribbelte sich hinter die Kulissen sichtet die Zukunfsperspektiven.

Gut zehn Jahre ist es her, als der ehemalige Apple-Mitarbeiter **Trip Hawkins** 1982 das Software-Haus Electronic Arts gründete. Der Name war Konzept: Trip Hawkins verstand unter Spieleentwicklung nicht nur das stupide Einhacken eines Binärcodes, er definierte "Game-Design" als neue Kunstform. Dementsprechend wurden die Programmschöpfer gewürdigt. Während Kollegen darum kämpfen mußten, ihren Namen irgendwo im Spiel in Minischrift zu veröffentlichen, präsentierte Electronic Arts die kreativen Köpfe auf Anzeigen und Spielepackungen. Das Konzept ging auf. Electronic Arts hat bis heute über 550 Spiele auf Kassette, Diskette, Modul und CD auf den Markt gebracht; darunter 40 Mega-Drive- und knapp zehn Super-Nintendo-Spiele. Neben High-End-Computerspielen trugen die Sportspiele für 16-Bit-Konsolen zum Erfolg bei. Sie liefen gar so gut, daß ihnen Electronic Arts ein eigenes Label verpaßte: **EA Sports.**

Die Bezeichnung EA Sports wurde aus der Not geboren. Als Logo für die High-End-Sportspielserie war zunächst EASN (Electronic Arts Sports Network) geplant. Dummerweise fühlte sich der amerikanische Sportsender ESPN in seinen Copyrights verletzt und "bat" Electronic Arts um eine dezente Korrektur des Names. Electronic Arts kam der Aufforderung nach.

Modellpflege

Spätestens wenn Ihr die Kästen auf dieser Doppelseite überfliegt, wird klar, daß Electronic Arts sehr konstant an einem Produkt festhält. Hat man sich erst einmal eine Lizenz oder einen prominenten Sportler geangelt, währt die Zusammenarbeit außergewöhnlich lange. Dank der hochgradigen Produktqualität (die meisten Titel haben internationale Preise eingeheimst) sehen wir sogar darüber hinweg, daß sich Updates nur dezent von Vorgängern unterscheiden. Allerdings hat sich EA bei den Sportarten bislang auf ur-amerikanische Disziplinen beschränkt: Football, Baseball, Hockey, Golf und Basketball kommen zwar auch bei uns an, typische Europa-Sportarten fehlen.....noch.

Hockey

Als Electronic Arts den kalifornischen Entwickler Park Place Productions beauftragte, eine Eishockeysimulation fürs Mega Drive zu entwickeln, landeten sie einen Volltreffer. "EA Hockey", in den USA als "NHL Hockey" veröffentlicht, fegte die Konkurrenz vom Platz. Schnell, hart, fair: Ob Sportspieler oder nicht, EA Hockey faszinierte. Die Entwicklercrew um Jan Simmons fand die perfekte Mischung aus rasanter Action und sensibler Steuerung. Lediglich der schlappe Torwart erregte die Gemüter. Dieser Lapsus wurde mit der Fortsetzung "NHLPA Hockey 93", die auch fürs Super Nintendo erschien, korrigiert. Das 93er-Update (das eigentliche Spiel und die Grafik blieben unverändert) bot außerdem mehr Statistiken und die Originaldaten der nordamerikansichen Liga-Spieler. Mit der 94er-Variante feiert nicht nur der Vier-Spieler-Modus Premiere: Endlich dürfen wir zum Penalty-Schießen antreten und den Torwort höchstpersönlich steuern.
Leider haben die Programmierer das Mega Drive technisch besser im Griff als das Super Nintendo. Die Umsetzung von "NHLPA Hockey 93" für Nintendos 16-Bitter leidet unter Schluckauf: Scrolling und Animationen sind nicht besonders fließend.

NHLPA Hockey 93 (MD)

NHL Hockey 94 (MD)

NHLPA Hockey 93 (SN)

NHL Hockey 94 (SN)

EA Hockey	MD (1991)
NHLPA Hockey 93	MD/SN (1992/1993)
NHL Hockey 94	MD/SN (1993/1994)

Football

Bill Walsh College Football (MD)

John Madden Football (MD)

John Madden '92 (MD)

Die EA-Erfolgsstory ist eng verknüpft mit dem Namen John Madden. Der Ex-NFL-Coach, der die Oakland Raiders in den späten siebziger Jahren zu Superbowl-Ehren führte, arbeitet bereits seit 1984 mit Electronic Arts zusammen. Das erste "John Madden Football" erschien für Apple-Computer, Versionen für alle gängigen Heim- und Personal Computer erschienen im Lauf der Jahre. Statt nur seinen Namen zu verkaufen, arbeitete Madden höchstpersönlich am Spieldesign mit: Er sorgte dafür, daß Spielzüge, Statistiken und die individuellen Fähigkeiten der Bildschirmspieler authentisch waren.

Park Place Productions entwickelte 1990 die erste Konsolen-Variante. Die Mega-Drive-Version war in den USA ein Bestseller und etablierte EA schon mit dem ersten Modul als erfolgreichsten Fremdhersteller fürs Mega Drive. Seitdem wird jedes Jahr ein Update veröffentlicht, an dessen Entwicklung Madden teilnimmt. Neben aktualisierten Statistiken kamen jeweils kleine Details dazu, die das Spiel noch komfortabler, schneller und realistischer machten. Nach dem abschließenden "John Madden '93: Championship Edition", das nur im US-Verleih und in einer limitierten Kleinauflage erschien, wagt EA in diesem Jahr mit der neuerworbenen NFL-Lizenz – erstmals haben alle Teams die "richtigen" Namen – einen Schnitt. Mit neuem Entwicklerteam (High Score Productions) und 16 MBit kommt im Herbst "Madden NFL 94" auf den Markt, das neben komplett neuem Offensive-Playbook auch eine neue Grafik bietet (Der Test folgt in der nächsten Ausgabe).

Ebenfalls von High Score stammt das erste College-Football, das den Namen von Bill Walsh trägt. Die Trainerlegende war Headcoach der San Francisco 49ers und leitet jetzt die Universitätsmannschaft der Stanford Cardinal. Das Spiel baut auf der Madden-Serie auf, ist aber actionbetonter und optisch an dem neuen "Madden NFL 94" angelehnt

John Madden '93 (MD)

Madden NFL '94 (MD)

Madden Championship Edition (MD)

John Madden '93 (SN)

John Madden Football	MD (1990)
John Madden Football 92	MD/SN (1991/1991)
John Madden Football 93	MD/SN (1992/1992)
John Madden Football 93: Championship Edition	MD (1993)
Madden NFL Football 94	MD/SN (1993/1994)
Bill Walsh College Football	MD (1993)

Welche andere Sporart außer Fußball könnte eine neue EA-Sports-Spieleära einläuten? Gedacht, gespielt: Mit dem grandiosen "FIFA Soccer" (ab Seite 22 im Exklusiv-Test) startet Electronic Arts die Europa-Offensive. Anläßlich des WM-Qualifikationsspiels England - Polen im Londoner Wembleystadium (die Briten gewannen verdient mit 3:0 und haben ihre Chancen auf die WM-Teilnahme gewahrt) wurden Zukunftspläne geschmiedet. Zwar führt Electronic Arts die etablierten Serien weiter, etliche kommen aber neu hinzu. In Planung sind zur Zeit Tennis (definitiv 1994), Boxen, Rad- und Autorennen, sowie Rugby. Außerdem wird die Golf-Serie um die "European Tour" erweitert. Typisch für EA-Sports-Spiele sind drei Eigenschaften: Alle Spiele unter dem EA-Sports-Label werden wie Fernsehsendungen präsentiert. US-Sportkommentator Ron Barr spricht die Einleitung und verabschiedet die Zuschauer nach dem Match. Eine Zeitlupe zum Wiederholen von spektakulären Szenen fehlt ebenso wenig. Außerdem basieren EA-Sports-Produkte grundsätzlich auf einer Lizenz. Sie tragen den Namen einer Liga (NFL, NHL, NBA), den eines Verbandes (FIFA, PGA) oder werden in Zusammenarbeit mit herausragenden Sportpersönlichkeiten wie John Madden oder Bill Walsh entwickelt. Last but not least erfreuen die Spiele mit detaillierten Statistiken, die echte Facts und Daten der vorausgegangenen Saison bieten.

4-Way-Fun

Erst kommt keiner, und dann alle auf einmal. Neben dem "offiziellen" Vier-Spieler-Adapter von Sega ("Sega Tap") bringt Electronic Arts zur Sportspiel-Herbstkollektion ihren eigenen Joypad-Verdoppler fürs Mega Drive auf den Markt. Der "4-Way-Play" ist nicht kompatibel mit dem Sega-Konkurrenten, kostet zirka 70 Mark und wird demnächst von folgenden Spielen unterstützt.

Bill Walsh College Football • General Chaos • FIFA Soccer • Hockey 94
Madden NFL Football 94 • Mutant League Hockey

Die Super-Nintendo-Titel "NHL Hockey 94" und "John Madden Football 94" arbeiten mit dem Fünf-Spieler-Adapter von Hudson (Super Multi-Tap) zusammen. Einen eigenen Adapter für Nintendos 16-Bit-Konsole hat Electronic Arts nicht in Planung.

Trip Hawkins widmet sich seit kurzem neuen Aufgaben. Er steht an der Spitze der 3DO-Company, an der u.a. Electronic Arts, Time Warner und Matsushita beteiligt sind, um einen neuen Multimedia-Standard zu etablieren. In den USA erscheint die 1500 Mark teure High-End-CD-Konsole "3DO" im November, der Europa-Start ist für Ostern 94 vorgesehen. Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst in MAN!AC.

Trip Hawkins

Basketball

Bulls vs Lakers (MD)

Lakers vs Celtics (MD)

Seit den olypischen Spielen von Barcelona und dem Dreamteam um die NBA-Legenden Magic Johnson und Larry Bird, boomt Basketball auch bei uns. Mit "Team USA Basketball" lieferte EA die Spieler des Dreamteams in Modulversion ab. Das Spiel ist ein Ableger der NBA-Playoff-Serie, die mit "Lakers vs. Celtics" 1990 begann. Mit 16 authentischen Teams und Signature Moves (individuelle Dunk-Spezialitäten) führte das Spiel die ersten Mega-Drive-Besitzer der USA auf das Parkett. Die Fortsetzung "Bulls vs. Lakers" erschien offiziell in Deutschland, in diesem Jahr folgte mit "Bulls vs. Blazers" erstmals eine Super-Nintendo-Version. "NBA Showdown" setzt die Serie mit frischer Grafik und komplettem Ligamodus fort. Dummerweise leiden alle Spiele der Serie an einem Ruckelproblem. Wer darüber hinwegsieht, erlebt realistische Playoff-Schlachten um den NBA-Titel.

Blick in die Zukunft: Mit Shaquille O´Neal hat EA den spektakulärsten Rookie der NBA eingekauft. Rund um den Power Center der Orlando Magic wird in den nächsten Jahren eine weitere Basketball-Reihe gestartet.

NBA Showdown (Mega Drive)

Lakers vs. Celtics	MD (1990)
Bulls vs Lakers	MD (1991)
Team USA Basketball	MD (1992)
Bulls vs. Blazers	MD/SNES (1993)
NBA Showdown	MD/SN (1993/1994)
Shaquille O´Neal	MD/SN (1994)

Golf

"PGA Tour Golf" debütierte als Computerspiel. Erstmalig für MS-DOS-Rechner, später auch für den Commodore Amiga in Szene gesetzt, wurde die erfolgreiche Golfsimulation 1991 für das Mega Drive adaptiert. Die Umsetzung war technisch OK und bot insbesondere Solo-Spielern eine langfristige Herausforderung – eine Turnier-Saison dauert. Die Super-Nintendo-Variante war technisch wieder einmal schwächer, spielerisch nahezu identisch. Die Fortsetzung erschien bislang exklusiv auf dem Mega Drive. Golf-Fans schätzen an ihr authentische Statistiken, neue Plätze und den Skins-Modus.

PGA Tour Golf 2(MD)

PGA Tour Golf (SN)

PGA Tour Golf	MD/SN (1991/1993)
PGA Tour Golf 2	MD (1993)

Baseball

Im Sommer regiert in den USA nur ein Sport: Baseball. Wenn die Saison der Major League startet, konzentriert sich das Interesse des Publikums auf Pitcher, Batter und den Ligastand, das sogenannte Pennant Race. Tony LaRussa ist der Team Manager der erfolgreichen Oakland A´s und seit Jahren als Sportspielberater für den Computerspiele-Entwickler SSI tätig. Das Mega-Drive-Spiel wurde 1993 von Stormfront Studios in Szene gesetzt Der Packung liegen Team-Karten mit den offiziellen Statistiken aller Spieler der MLB bei – EA will in Zukunft ähnliche Gags auch den anderen Sportmodulen zupacken. LaRussa Baseball leidet trotz unzähligen Statistiken und taktischen Varianten an einem großen Manko: Die EA-typische Spielbarkeit ist nur ansatzweise vorhanden, im rukligen Geschehen geht der Spielspaß flöten.

Tony LaRussa Baseball

Fremdgänger

Da Electronic Arts als Computerspieleentwickler angefangen hat (und mittlerweile zum weltweit größten Spiele-Herausgeber aufgestiegen ist) dürfen nicht nur Konsolen-Fans zu EA-Sports-Titeln greifen. So erschien vor kurzem die exzellente PC-Adaption von "NHL Hockey", das spielerisch der 93er-Version entspricht, aber einen exzellenten Liga-Modus bietet. Ebenfalls auf dem PC segelt Michael Jordan dem Dunking entgegen: "Jordan in Flight" heißt die brave Basketballsimulation. Zuvor erschien das Videospiel-geprüfte "Jordan vs. Bird" – auch nicht besser als "unsere" Varianten. PGA Tour Golf schlägt ebenfalls auf PCs und sogar auf Amiga- und Macintosh-Computern ab. Qualitativ gibt's aber keinen großen Unterschied. Fotball-Fans spielen auch auf PCs und Amigas um den Madden-Bowl. Die Computerversionen sind aber längst nicht so gut wie auf dem Mega Drive. Für das High-End-Multimedia-System 3DO kündigt Electronic Arts schließlich Umsetzungen von PGA Tour Golf und John Madden NFL an. Spielerisch wird sich wenig ändern, dafür sind bei 16 Millionen Farben und digitalisierten Spielern oder gar Realfilm ungeahnte Grafikorgien zu erwarten.

Mutant League

Mit der Mutantenliga nimmt sich Elecronic Arts selbst auf die Schippe: Satt Receivern, Quarterbacks und Running Backs stürmen bei "Mutant League Football" Zombies und Skelette zum Touchdown in die Endzone. Zerfetzte Monsterteile, explosive Minenfallen und ultraharte Tackles verschaffen dem Mutanten-Football eine härtere und witzigere Gangart, wobei das Spiel auf dem Feld leicht an den Maddens angelehnt ist. Als nächstes stürmen die EA-Monster mit gespitzten Schlägern aufs Mega-Drive-Eis und machen sich über EA Hockey her.

Soccer MANIA

Aus lauter Vorfreude auf die kommende Fußball-WM in den USA wagen jede Menge **Software-Entwickler** einen Torschuß Richtung Modulport. Einen kompetenten Eindruck hinterließ insbesondere Hudsons **Virtual Soccer** fürs Super Nintendo, das vom Entwickler Probe Software in England in Szene gesetzt wird. Obwohl das "Virtual" im Titel keine offensichtliche Cyberspace-Anwendung nach sich zieht, überracht das Fußballspiel beim Thema Perspektive: Es liegt nämlich an Euch, ob Ihr das Spielfeld schräg von oben, schräg von der Seite oder direkt von oben sehen wollt. Außerdem dürft Ihr die 24 Mannschaften auf trockene oder nasse Spielfelder führen, motivierte bzw. demotivierte Schiedsrichter aussuchen und den Torwart auf Wunsch selbst steuern. Wie es sich für ein zünftiges Sportspiel gehört, werden Liga- und Turnier-Modi angeboten, sowie individuelle Mannschafts- und Spieler-Statistiken gereicht. Eine Batterie erlaubt das Speichern des Spielstandes und sichert die von Euch zusammengebastelten Privat-Teams.
Auf dem Spielfeld wird gefoult, gedribbelt, ins Abseits gelaufen, geschossen, gekickt und geworfen. Sprich: Alle wichtigen Fußballregeln sind im Lot, alle Kicker-Tricks dürfen via Joypad ausgeführt werden. Die Spieler bewegen sich flott über den Rasen, das Spielgefühl ist schon nach den ersten Dribblings sehr gut. Ob unser aktueller Liga-Primus "Striker" den Direktschuß von "Virtual Soccer" pariert, erläuern wir demnächst.

Während der engagierte Team-Manager oben die Aufstellung korrigiert, sieht ein Knochenbrecher die rote Karte.

Die Kicker-Sprites sind zwar recht zierlich, haben aber einige nette Animationen drauf:

Seit letztem Sommer grassiert die Wechselwelle unter den Altstars aus Europa und Südamerika: Mit märchenhaften Gagen lockt die japanische "J.League" Profis wie Gary Lineker, Zico und nicht zuletzt die deutschen Stars Pierre Littbarski, Michael Rummenigge und Uwe Rahn ins Land der aufgehenden Somme. Ob Jef United, Yokohama Marions oder Gamba Osaka – die erste japanische Profiliga zieht mittlerweile Zuschauermassen in die Stadien, die selbst den Nationalsportarten Sumo und Baseball zur Ehre gereichten.
In J.League-Shops gibt´s alles – von Puppen bis zur Bettwäsche. So konnte die Merchendising-Welle an den Videospielherstellern nicht vorbeigehen. Sega schaltete am schnellsten und brachte zum örtlichen Saison-Start im Frühjahr **J.League Pro Striker** auf den Markt, das mit dem europäischen "Ultimate Soccer/Striker" nichts gemeinsam hat. Mit Batterie und Ligamodus sowie den kompletten Spielerdaten dieser Saison ist das Spiel nicht nur authentisch, es war auch gleichzeitig Segas erstes Modul für den Sega-Tap (4-Spieler-Adapter). Mit aufwendigen Animationen und durchdachter Steuerung macht es trotz gemächlichem Tempo vor allem zu zweit viel Spaß. Leider ist die limitierte Auflage in Japan so gut wie vergriffen, und das Modul hierzulande als Import kaum noch zu bekommen. Wer eines hat, kann sich über eine ansprechende Fußballsimulation mit Sammlerwert freuen, denn außerhalb von Japan wird es wohl nicht veröffentlicht.

Das japanische "J.League Pro Striker" wurde von Sega in Europa zu Gunsten von "Ultimate Soccer" geopfert

Acclaim arbeitet an "World Cup Soccer", das in Deutschland von Sepp Maier präsentiert wird. Accolade wiederum bemüht Altstar "Pelé" für ihr gleichnamiges Fußballspiel, bei Sony werkelt man an "Sensible Soccer ". Obwohl noch keine der angekündigten Versionen fertig ist, wird für Mitte 94 bereits der Nachfolger "World of Sensible Soccer" in Aussicht gestellt. Auch der "Striker"-Hersteller Elite kündigt mit "World Cup Striker" die Fortsetzung an. Schließlich dribbelt sich Namcot mit "Prime Goal" heran.

IT'S A MAN!AC

Produzent: Bruce McMillan • **Design:** Jan Tian, Joey Della-Savia • **Programmierung:** Jan Tian, Brian Plank, Kevin Pickell • **Grafik:** George Ashcroft • **Sound:** Jeff Dyck

FIFA Soccer

Nach dem Münzwurf schreiten Schiedsrichter und Kapitäne zur Seitenwahl

Der gefoulte Spieler wälzt sich schmerzverzerrt am Boden – dafür gibt´s die Rote Karte.

Mann gegen Mann: Der Elfmeter kann über das Spiel entscheiden.

MD

Seit Jahren warten Mega-Drive-Fans auf ein gutes Fußballspiel. Weder das traurige "World Cup Italia" noch die trübe Taktik-Action-Mischung "Kick Off" konnten die Sega-Bildschirm-Kicker fesseln. Endlich entschloß sich der Sportspiel-Spezialist Electronic Arts, mit ihrem ersten Fußball-Modul das "NHL Hockey" des Fußballs zu schaffen. Als Lizenz- und Namensgeber wurde der Weltverband FIFA gewonnnen.

Interessant ist der grafische Ansatz von "FIFA Soccer": Das Entwicklerteam wählte eine isometrische Schrägsicht, die Videospiel-Animationen mit der fernsehgerechten Blickrichtung kombiniert – eine seitliche Ansicht mit der Übersicht der Vogelperspektive.

Vier Spielmodi hat das Modul zu bieten: Neben Freundschaftsspielen um die goldenen Ananas geht´s in Turnieren, WM-Playoffs und im Ligabetrieb richtig zur Sache. Dabei bestimmt Ihr die Zusammenstellung der teilnehmenden Mannschaften. Vierzig Nationaltems von Brasilien bis zu den Vereinigten Arabischen Emiraten stehen zur Auswahl. Die Spielstärken der Teams sind in mehrere Kategorien wie Lauf- und Schußstärke oder Kondition aufgeschlüsselt. Selbstverständlich sind alle Werte an die Leistung der "echten" Teams angepaßt. Egal, ob Turnier für acht, Playoffs mit sechzehn Mannschaften oder in der Achter-Liga – mit einem Paßwort dürft Ihr nach jedem Spiel entspannt abschalten, um später wieder einzusteigen. Mit dem "4-Way-Play"-Adapter von Electronic Arts rangeln sich in allen Spielmodi bis zu vier Mitspieler ums Leder. Dabei sind alle Kombinationen von zwei-gegen-zwei bis zu alle-gegen-den-Computer möglich. Ihr spielt entweder im realistischen "Simulation"- oder im unbeschwerten "Action"-Modus. In der Simulation ermüden die Spieler mit fortschreitender Spielzeit, was sich auf die Schnelligkeit und Schußstärke bzw. -genauigkeit auswirkt.

Wie bei Fußballsimulationen des jüngsten Jahrgangs üblich, bietet "FIFA Soccer" massig Einstellmöglichkeiten. Der Spieler darf sich aussuchen, ob das Match zwischen einer oder neunzig Minuten dauert, ob der Torwart automatisch oder manuell Glanzparaden ausführt, und ob während der Kickerei die Sonne scheint oder Regen fällt. Ihr schaltet die Abseitsregel ab oder nehmt dem Schiedsrichter sein Sehvermögen. Eure Elf sucht Ihr aus fünf Formationen und zwanzig Spielern pro Team aus. Ernsthafte Traineranwärter geben ihrem Team noch eine ausgefeilte Taktik mit auf den Weg und verändern die Feldaufteilung. Ihr könnt aber auch auf alle Optionen verzichten und einfach per Knopfdruck loslegen. Wer während eines Spiels plötzlich Lust auf eine andere Taktik oder Aufstellung bekommt, drückt einfach auf den Startknopf . Neben der Zeitlupe sind dann alle Optionen aufgelistet. Habt Ihr Euch in die ernsthafte Fußball-Wissenschaft

Bei "FIFA Soccer" könnt Ihr die Feldverteilung Eurer Spieler genau bestimmen. Wollt Ihr auswechseln, müßt Ihr bis zur nächsten Unterbrechung warten.

Die isometrische Perspektive ist sehr übersichtlich und funktioniert besser, als Vogel- oder Seitenansicht.

Erich Ribbek wird sich freuen: Bei den "FIFA Soccer"-Formationen ist sogar eine Vierer-Abwehrkette ohne Libero dabei. Daneben dürft Ihr auch taktische Anweisungen auf dem Feld umsetzten.

Standardsituation: Der raffiniert angeschnittene Freistoß aus 25 Metern ist für den glänzend parierenden Torhüter kein Problem.

Die Flanke von Rechts segelt in den Strafraum, wo zwei Stürmer freistehen. Ein Volleyschuß und Eure Mannschaft feiert den Torerfolg.

eingearbeitet, oder den Firlefanz per Knopfdruck übersprungen, geht es mit der Seitenwahl los. Wie erwartet bestehen beide Teams aus zehn Feldspielern und einem Torwart. Dribbeln, anlupfen, passen oder stramm schießen – mit dem richtigen Feuerknopfdruck ist das für die Stürmer kein Problem. "FIFA Soccer" erlaubt Euch auch, die Schußstärke zu beeinflussen. Außerdem glänzen die Spieler je nach Position zum Leder mit Kopfbällen, Volley-Abnahmen oder Fallrückziehern. Die verteidigende Elf legt Sprints ein, um enteilte Gegner zu erwischen, tacklelt von der Seite oder stellt sich einfach in den Weg. Klappt´s nicht im Guten, könnt Ihr Euch auch rabiater Mittel wie Schubser und Faustschläge bedienen, um den Gegner vom Ball zu trennen. Habt Ihr den Schiedsrichter nicht abgestellt, hagelt's dann allerdings Freistöße, Elfmeter sowie Gelbe und Rote Karten. Der schnelle Mann in Schwarz erwischt Euch sogar, wenn Ihr vor der Karte Reißaus nehmt. Kleine Show-Elemente erhöhen das Spielvergnügen: Nach jedem Treffer genießt Ihr, wie auf der Stadionanzeige das Tor mit witzigen Einblendungen gefeiert wird.

TOOOOOOOOOOR • Dieser Monat sollte als "Die Tage des Sportspiels" in die Geschichtsbücher eingehen. Auf dem Super Nintendo wird "Striker" gespielt, das Mega Drive lockt mit "NHL Hockey 94" und dann kommt dieser Steilpaß: "FIFA Soccer" ist das beste Fußballspiel auf Mutter Erde. Selbst mein heißgeliebtes "Super Soccer" auf dem Super Nintendo zieht gegen den EA-Titel den kürzeren. Angefanbgen von der rockigen Titelmusik, über die gnadenlos peitschende Soundkulisse während des Matches bis zu den letzten Feinheiten in Sachen Steuerung und Ballkontrolle ist "FIFA Soccer" brillant ausgetüftelt. Lediglich mit dem Passen steh ich noch auf Kriegsfuß: Pfiffiges Kombinationsspiel kommt relativ selten zusammen. Allerdings fällt dieser Lapsus im Vergleich zu den restlichen First-Class-Features kaum auf. Jeder Sportspieler muß sich diesen Geniestreich unverzüglich zulegen.

WELTKLASSE • Mit 16 MBit im Rücken stürmt "FIFA Soccer" sofort an die Spitze: Die Perspektive ist ungewohnt, aber sehr übersichtlich, die Soundkulisse mit aufbrausenden Fanchören phänomenal. Die Steuerung ist einfach zu erlernen, erlaubt geübten Spielern aber viele Tricks im Umgang mit dem Ball – perfekte Hechtkopfbälle und Fallrückzieher klappen nur mit Timing und Erfahrung. Das Spiel ist schnell, dabei aber realistisch genug, um Simulations- und Actionansprüchen gleichermaßen gerecht zu werden. Die Optionen sind nicht Selbstzweck, sondern helfende Zugaben. Macht's alleine schon Spaß, ist EAs Fußball zu zweit ein Hit und zu viert ein Superhammer. Neben Hackentricks, rasanten Flankenläufen und flüssigen Kombinationen habe ich nur ein Elfmeterschießen vermißt. "FIFA Soccer" ist der spielerische und optische Tabellenführer der Modul-Liga.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MBIT 16

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	74 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	88 %

Schnell, spielbar und doch anspruchsvoll: Geniales Fußballspiel mit ungewöhnlicher Optik und fabelhafter Soundkulisse.

Entwickler: Rage Software

Striker
Ultimate Soccer

Fast zeitgleich kommen zwei Fußball-Module heraus, die sich in Optik und Präsentation wie ein Ei dem anderen ähneln. Kein Wunder, denn der englische Entwickler Rage zeigt sowohl für Elites Super-Nintendo-Spiel, als auch für die Mega-Drive-Version ihres Computerspielhits "Striker" verantwortlich. Um Verwechslungen vorzubeugen, wurde die von Sega eingekaufte Fassung in "Ultimate Soccer" umgetauft.

Optionsflut, Teil 1: Wählt Aufstellung, Taktik und Formation ("Striker").

Optionsflut, Teil 2: Euer Team braucht eine gute Führung ("Ultimate Soccer").

Zu den Features der Spiele befragten wir eine Expertenrunde: **Erich Ribbäk**, **Otto Renagel**, **Rudi Voller**, Kaiser **Franz Beckenauer**, den Bundes**berti Vooogtz** und Ex-DDR-Trainer **Bernd Stunge**.

MAN!AC: Kommen wir zu den taktischen Aufstellungen. Welche der acht Aufstellungen und sechs Taktiken aus "Striker" und "Ultimate Soccer" bevorzugen erfahrene Trainer und Spieler?

Erich: 32-16-8, 5-3-2, 47-11-08, Libero, defensiv, Konter – wo ist meine Vierer-Abwehrkette?

Berti: Taktik? Aufstellung? Das laß' ich mir nicht länger bieten. Beim nächsten Mal wird härter durchgegriffen, da werden sich einige noch wundern...

Rudi: Ja, gut...

Otto: Hauptsache, meine Jungs spielen kontrollierte Offensive.

MAN!AC: Wie sieht es mit den einstellbaren Platz- und Wetterbedingungen wie Regen, Wind und schlüpfrigem Rasen aus?

Berti: Das laß' ich mir nicht mehr bieten. Beim nächsten Mal wird härter durchgegriffen...

Franz: Es geht um's Wetter, Berti. Das Wetter! Egal, ob Regen, Sonne oder Schnee – schaun 'mer mal.

MAN!AC: Brauchen Sie unterschiedlichen Ballsprung und Ballgewichte, angeschnittene Flanken und Schüsse, sowie einstellbare Spielzeit von 1 bis 90 Minuten?

Rudi: Ja, gut...

Franz: Hauptsache, der Ball ist rund, das Spiel dauert 90 Minuten, und Deutschland wird Weltmeister.

Otto: Das Spiel ist erst zu Ende, wenn der Schiri abpfeift.

UEFA-CUP-PLATZ • "Striker" ist rasant, actionreich und im Gegensatz zum Mega Drive ruckelfrei. Das superschnelle Spielgeschehen vermittelt eine spannende und mitreißende Atmosphäre. Vor allem zu zweit macht die Jagd nach Toren einen Riesenspaß, weil neben dem Tempo auch die Kontrolle über Mannschaft und Ball stimmt. Für Abwechslung und Herausforderung stehen genug Mannschaften zur Wahl, die sich in Spielstärke an ihren "echten" Vorbildern orientieren. Natürlich gibt's auch etwas auszusetzen: Das Spiel ist so schnell, daß taktische Finessen und realistisches Spiel kaum möglich sind, außerdem sind die Computergegner kinderleicht – Solo-Kicker langweilen sich schnell. Wer keinen Mitspieler, aber ein "Striker"-Modul hat, sollte sich schnellstens einen Freund besorgen, denn sonst entgeht ihm ein Sportspiel, das heftig am Thron von "Super Soccer" rüttelt.

MBIT 8

HERSTELLER	ELITE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	LAGUNA

GRAFIK	69 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS **84 %**

Rasantes Scrolling, schnelle Feldaktionen und Stadion-Soundkulisse machen "Striker" zum Star der Action-Kicker.

Zeitlupenwiederholung: Wird der Torwart den gefährlichen Schuß noch aus der Ecke fischen? ("Striker")

Duell, Teil 1:
Schütze gegen Torhüter – wer hat die besseren Nerven ("Striker")?

Duell, Teil 2:
Elfmeterschießen bis zur Entscheidung: "Ultimate Soccer".

MAN!AC: Reichen 64 unterschiedlich starke Nationalteams aus, um in Freundschaftsspielen in den selbstgebauten Ligen zu bestehen?
Berti: 1, 2, 3, äh... Das laß' ich mir nicht mehr bieten. Beim näch...
Bernd: Gibt's da ooch Teams aussem Osten?
MAN!AC: In beiden Spielen können Sie die Marschroute ändern und durch Auswechselspieler frischen Wind in die Aktionen bringen. Wann macht ein erfahrener Trainer Gebrauch davon?
Franz: Das kommt darauf an. Da laß´ ich meine kaiserliche Intuition walten.
Bernd: Wir Treener aussem Osten handeln nach der Devise: Die Spieler kommen raus, wenn sie die Linie verlassen – früher politisch, heute taktisch.
MAN!AC: Sind Verlängerung und Elfmeterschießen eine gute Sache, um bei unentschiedenen Spielen einen Sieger zu finden?
Rudi: Ja, gut...
Bernd: Das gab's ooch bei uns im Sozialismus!
Berti: Was? Verlängerung? Elfm...
MAN!AC: Realismus hin oder her - die Abseits- und Rückpaßregeln sind abschaltbar. Wird Fußball dadurch flüssiger und schneller?
Rudi: Ja, gut...
Otto: Ich sage zu meinen Jungs: Jungs, Abseits ist, wenn der Schiri pfeifft.
MAN!AC: Was halten Sie von einstellbarem Tempo und dem 8-Spieler-gleichzeitig-Modus bei der Mega-Drive-Version?
Berti: Acht? Ich dachte jedes Team hat elf Freunde?
MAN!AC: Spielen Sie in der Abwehr mit automatischem oder manuellem Torwart bei "Striker"?
Otto: Die Abwehr fängt schon im Sturm an...
Erich: Unsinn, die Vierer-Abwehrkette ist die beste...
Rudi: Ja, gut...
Bernd: Oooch Quatsch! Undurchdringlich war nur die Berliner Mauer...
Berti: Ich...
MAN!AC: Wir danken Ihnen für dieses nutzlose Gespräch.

Budenzauber, Teil 1:
"Striker"-Kicken treten auf feinstem Holzparkett an.

Budenzauber, Teil 2:
Die "Ultimate Soccer"-Halle hat einen modisch blauen Belag.

MITTELFELD • Das erste, was beim Spielen von "Ultimate Soccer" auffällt, ist das heftige Ruckeln. Das Feld bewegt sich im Schluckauf von vorne nach hinten, die Spieler stehen etwas verlegen auf dem Rasen oder Parkett und machen gute Mine zum bösen Spiel. Erst in der höchsten Geschwindigkeit spielt sich das Ganze flüssig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit könnt Ihr schnell kombinieren, Bananenflanken schlagen und mit Flugkopfbällen spektakuläre Tore erzielen. Der große Spielspaß kommt allerdings nicht auf – zu undurchsichtig ist das Scrolling, zu flatterhaft der Ball. Erst wenn mehrere Kumpels johlend mit am Mega Drive sitzen und mit Schimpftiraden um sich werfen, wird "Ultimate Soccer" zum Spielvergnügen. Bis vor kurzem wäre das Modul als gut durchgegeangen, seit "FIFA Soccer" gibt´s außer dem Acht-Spieler-Modul keinen Grund, sich das Spiel zuzulegen.

Gefährlich: Nach einer Notbremse bekommt der Gegner einen Freistoß kurz vor dem Strafraum ("Ultimate Soccer").

ULTIMATE SOCCER

COPYRIGHT © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD.
PROGRAMMED BY RAGE SOFTWARE LTD.

MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	51 %
SOUND	28 %

SPIELSPASS **69 %**

Solides Fußballspiel mit ruckliger 3-D-Perspektive. Der Spielspaß nimmt mit jedem der bis zu acht Mitspieler zu.

Entwickler: High Score Productions (basierend auf NHLPA Hockey 93 von Jan Simmons) • **Produzent:** Michael Brook • **Ausführender Produzent:** Scott Orr • **Programmierung:** Mike Lasser • **Grafik:** Doug Wike • **Musik:** Rob Hubbard, Dieter Rühle

NHL Hockey 94

IT'S A MANIAC

Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.

Alle Jahre wieder beschert uns Electronic Arts das Update vom Superseller "EA Hockey". Diesmal haben sich die Entwickler mehr neue Features einfallen lassen als beim letztjährigen Herbst-Lifting. So dürfen wir den Torwart endlich selber steuern, zum Penalty-Schießen antreten und zu viert gleichzeitig bodychecken (sofern der neue Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts zur Verfügung steht). Weitere Neuheiten: 144 Spieler-Profile mit Digi-Bildchen, 72 verschiedene Orgel-Musiken, erweiterte Zeitlupenwiederholung, neue Spielerstatistiken sowie ein knappes Dutzend weitere Kleinigkeiten. Ansonsten blieb alles beim Alten: Steuerung, Spiellogik, Scrolling und Wettkampfmodi besinnen sich auf traditionelle Werte. Leider fehlt auch diesmal der Liga-Modus.

BEST OF THE BEST: Diesmal lohnt es sich wirklich, das Update zu kaufen. Die 94er-Version ist nicht nur die spielerisch ausgereifteste, allein der Vier-Spieler-Modus kommt derart genial, daß die 120 Mark gerechtfertigt sind. Vergeßt alle Sportübertragungen, trommelt drei Freunde herbei und erlebt das Eishockeymatch Eures *Lebens!* Auch das Feintuning im Spiel (Penaltys, manual Goalie) wurde intelligent durchgeführt, so daß sich die Neuheiten harmonisch in das beste Bildschirm-Eishockey aller Zeiten einfügen. Gag am Rande: Während die Vorgänger von Park Place Productions inszeniert wurden, entstand die aktuelle Version bei High Score Productions, die unter anderem "Jungle Strike" entwickelten. Erfreulicherweise merkt man dem Spiel die Änderung hinter den Kulissen nicht an.

MBIT 8

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	70 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS **89 %**

Coole Sache: NHL Hockey 94 ist Partyknaller und Solospaß zugleich: Ein absolut geniales Sportspiel ohne Kompromisse.

Programmierung: Steve Screech

Rummenigge's Player Manager

Der Vizepräsident auf Abwegen: Ex-Bayern- und Inter-Mailand-Star Rummenigge kommt Euch digital.

Wem die Optionsflut in "Kick Off" nicht reicht, greift jetzt auf den "Player Manager" zurück, der mit dem Namen des Ex-Internationalen Karl-Heinz Rummenigge wirbt: Als Clubmanager verwaltet Ihr die Finanzen Eures Fußballvereins, kauft und verkauft Spieler, kümmert Euch um Training und Mannschaft. Um an die Spitze zu kommen, müßt Ihr ganz unten anfangen: Ihr spielt Euch aus der Drittklassigkeit nach oben, kämpft um den Landespokal oder nehmt an diversen Europacup-Wettbewerben teil. Die Spiele verfolgt Ihr im eingebauten "Kick Off", wobei Ihr entweder nur zuschaut oder als Spielertrainer aktiv am Ballgeschehen mitwirkt. Natürlich könnt Ihr auch auf alle Optionen verzichten und mit einem Freund eine schnelle Partie TV-Fußball spielen.

ABSEITS: "Player Manager" erschließt sich nur denen, die sich mit sehr viel Zeit und noch mehr Geduld durch Tonnen von Menüs kämpfen, im Dschungel von Optionen und Kleinigkeiten nicht den Kopf verlieren, und sich mit der Vogelperspektive von "Kick Off" anfreunden können. Dabei ist die eingebaute Version von "Kick Off" erheblich besser zu spielen, als die Vorgänger. In dem schier undurchdringlichen Gewirr von Menüs ist trotz simplen Symbolen nichts von einfacher Bedienung zu bemerken. Außerdem dauert es ewig, bis der erste Spieltag endlich losgeht. Die Computerspielumsetzung hat nur wenig Unterhaltungswert, ist allerdings für Fans ausgelegt, die sich durch nichts vom Ziel ablenken lassen. Insgesamt ein zweifelhafter Versuch, ein durchaus interessantes Genre auf Konsolen zu etablieren.

MBIT 8

HERSTELLER	IMAGENEER
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SOFTGOLD

GRAFIK	36 %
SOUND	11 %

SPIELSPASS **42 %**

Langatmiger Mix aus traditionellem Kick-Off-Fußball und einem Wust an Manager-Optionen.

ROYAL RUMBLE*

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU

16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben. Neu ist auch der WWF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.

Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Acclaim®

Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans: King of the Ring

Flying Edge — LJN Ltd. — Playtime Star SNES

Shinobi 3

Die sieben Levels des Spiels sind mehrfach unterteilt, scrollen teils in alle Richtungen und bieten Euch verschiedene Routen. Wenn Ihr auf Extraleben oder zusätzliche Shurikens scharf seid, solltet Ihr jeden Winkel nach Holztruhen durchsuchen.

Im Kampf gegen Neo Zeed verläßt sich Shinobi auf mächtige Zaubertricks. Hier seht Ihr vier Ninjitsu-Kräfte, die Shinobi-Veteranen noch aus dem ersten Teil kennen. Die letzte Magie kostet Euch je ein Leben.

Ikuzachi: Das Schutzschild

Fushin: Die Geister-Ninjas

Kariu: Die flammenden Säulen

Mijin: Kamikaze-Smart-Bomb

Sega-Veteranen atmen auf: Super Shinobi ist wieder da, um mit Shuriken und Ninjitsu-Magie den Erzfeind Neo Zeed ein weiteres Mal zu fordern. Um seinem Comeback die richtige Note zu geben, hat er die Original-Kluft seines ersten 16-Bit-Abenteuers aus dem Schrank geholt, die Taschen mit Shurikens gefüllt und die Klinge poliert. Körperlich hat Shinobi nichts ver-, aber ein paar Kniffe dazugelernt. Wie im ersten Teil springt er auf Knopfdruck und schlägt mit einem gutgetimten zweiten Tastendruck einen Salto, der ihn noch ein paar Zentimeter höher befördert. Shinobi kann sich an Rohre und Verstrebungen hängen und – das ist neu – flink voranhangeln. Dabei bleibt eine Hand für einen schnellen Griff zu Klinge oder in den Shurikenbeutel frei.

Die sieben Level zwischen Musashi und seinem Widersacher Neo Zeed sind mehrfach unterteilt und beginnen meist mit einem horizonta scrollendem Gefecht gegen Neo-Wächter, die sich mit MG und Mörser hochgerüstet haben. Andere Sequenzen zeigen Shinobi von einer ungewohnten Seite – auch auf dem Sattel eines Vollblüters oder als Wellenreiter macht der Edel-Ninja eine vortreffliche Figur. Level, die auch nach oben und unten scrollen, solltet Ihr durchsuchen, denn neben einer Abkürzung finden sich Holzkisten, die Lebensenergie, Shurikens oder gar einen Extra-Shinobi enthalten.

DURCHGESTYLT & KNOCHENHART • Joe Musashi, der Meister der edlen Bewegungen ist zurück. Gegen neumodische Sega-Helden wie Sonic oder die Gunstar-Zwillinge wirkt der Shinobi wie ein Gentleman alter Schule. Hektik ist im fremd – hier ein schneller Handkantenschlag, dort ein zielgenau verschleuderter Shuriken. Da der Ninja schon bei seinem Debüt im Jahre '89 die coolsten Animationen besaß, sind die neugelernten Bewegungen eine zwiespältige Angelegenheit. Der Sprint ist überflüssig, die Klettereigenschaft gibt Shinobi aber eine Menge neuer Möglichkeiten. Davon abgesehen ist Shinobi 3 eine stilgerechte Fortsetzung zum Klassiker, besser als der indizierte zweite Teil und ausgeklügelter als die meisten anderen Action-Jump' n Runs. Statt Comic-Grafik gibt s seriöses Fernost-Ambiente in gedämpften Farben – auch das tut als Abwechlung mal ganz gut.

Nicht alle Endgegner sind so groß wie der Obermotz des 3. Levels. Leider haben auch die kleineren Kaliber ein paar böse Kampftricks in petto.

MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	73%
SOUND	70 %
SPIELSPASS	81%

Der elegante Meister des schnellen Todes ist zurück: Stilvolles Action-Jump 'n'Run, grafisch eng am klassischen ersten Teil.

Entwickler: Treasure

Gunstar Heroes

Spiele ohne bekannten Namen sind für Videospielhersteller ein riskantes Geschäft. Auf dem überfüllten Modulmarkt setzen sich Titel mit hohem Bekanntheitsfaktor, wie Jurassic-Park-Dinosaurier, Schwarzenegger-Sprites und "offizielle" WWF-Helden durch – von den "Gunstar Heroes" hat hierzulande jedoch noch niemand etwas gehört.

Die neuen Helden aus dem Hause Sega sind Kämpfer in fernöstlicher Bekleidung, schnelle Schützen und gute Sprinter. Ihrer Plattform-gefüllten Umgebung haben sie sich durch überragende Sprungtalente angepaßt. Außerdem stellen sie ihre Judo-Fähigkeiten unter Beweis, sobald ihnen ein Schurke zu nahe tritt. Wie beim großgewachsenen Teamkollegen "Strider" finden ihre Hände an jedem Metallstück halt. Die Gunstar Heroes können klettern und zielen selbst an einem Baugerüst baumelnd schneller als Clint Eastwood.

Ihr erstes Abenteuer stellt diese Fähigkeiten auf eine harte Probe. Ein friedliches Dorf putziger Winzlinge wird von einer Roboterarmee angegriffen. Als die ersten Baumhäuser bereits brennen, tauchen die Gunstar Heroes gerade rechtzeitig auf, um das Schlimmste zu verhindern. Der erste Level bietet einen guten Einstieg in die anarchistische Action-Welt der Gunstar Heroes – der Spieler darf jedoch auch in einen der drei nächsten einsteigen.

Wer die Abenteuer der Probotectoren kennt (nur für Nintendo-Konsolen erschienen), findet sich in einer knallbunten Variante dieser Konami-Spiele wieder. Bis auf die Sequenzen, in denen Mittel- und Endgegner Eure Aufmerksamkeit fordern, stürmen fliegende, laufende und springende Feinde aus allen Himmelsrichtungen auf Euch zu. Ihr besitzt nur eine von vier **Waffen**, die Euch zu Beginn des Spieles im Start-Menü angeboten werden. Eine zweite findet Ihr unter einer zerschossenen Metallverkleidung oder im Gepäck eines besiegten Feindes. Sobald Ihr zwei Wummen habt, dürft Ihr auf die jeweils geeignete umschalten oder beide zu einer durchschlagkräftigen Super-Kanone kombinieren. Ihr feuert Einzelschüsse oder eine anhaltende Salve, wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Wie oben angedeutet, greift Ihr im Nahkampf auf einen Schulterwurf zurück. Außerdem gibt's schon im ersten Level fliegende Feinde, die Ihr aus der Luft grabscht und als Wurfgeschosse einsetzt. Seid Ihr umzingelt und seht keine Chance, alle Feinde vom Bildschirm zu ballern, könnt Ihr auf dem Hosenboden durch die gegnerischen Reihen schlittern. All Eure Fähigkeiten sind auf Steuerkreuz und Feuerknöpfen abrufbereit untergebracht. Leider sind selbst die schwächlichsten Feinde ähnlich geschickt, springen ballernd um Euch herum oder schmeißen Euch über den Bildschirm. Ihr besitzt Trefferpunkte, die an der oberen Bildschirmleiste eingeblendet sind und mit jedem eingesteckten Tref-

Kombiniert ergibt das Waffenquartett vier, in ihrer Wirkung originelle Sonderwummen. Es gibt flammende Kugeln, die Ihr mit Dauerfeuer verballert und die explodieren, wenn Ihr den Feuerknopf wieder loslaßt. Cool ist auch der Energiestrahl, der sich den Gegner selbst sucht und sich an dessen Archillesverse "festbeißt". Außerdem gibt's quasi als Nahkampfwaffe einen ultrakurzen, aber sehr effektiven Laserstrahl.

Zu Beginn rettet Ihr friedliche Winzlinge aus den Klauen des Bösen – oder steigt gleich in einen der drei nächsten Levels ein.

Der vierte Level enthält ein Spielbrett, das Euch auf jedem Feld mit einer anderen Gefahr konfrontiert.

Set-Up für Zwei: Wählt die Art Eures Schusses, die Startwaffe und den Anfangslevel.

Was Strider und Sparkster können, kann ein Gunstar-Hero schon lange.

Oben oder unten: Per Knopfdruck wechselt Ihr in rasender Fahrt vom Boden zur Decke und zurück. Dabei müßt Ihr nicht einmal aufhören, zu ballern.

fer nach unten zählen. Nur die Energie-Herzen, die Ihr wie die Sonderwaffen in bestimmten Spielsituationen findet, bewahren Euch vor dem schnellen "Game Over".
Obwohl es in den scrollenden Techno-welten und unterirdischen Feind-Basen meist darauf ankommt, punktgenau zu springen und jedes Bildschirmeck mit Laserstrahl und Kugelhagel einzudecken, müßt Ihr auf alles gefaßt sein. Euch steht eine schlagkräftige Armee aberwitziger Gestalten gegenüber, zu der sich neben den wuselnden Standardfeinden auch muskulöse Endgegner, mächtige Kampfroboter und brummige Bewohner der Tierwelt gesellen.
Der vor Euch liegende Weg zum finalen Super-Feind könnte abwechslungsreicher (soll heißen tödlicher) nicht sein. Um den Bösewichten eins auf den Deckel zu geben, balanciert Ihr auf der Tragfläche eines skurrilen Flugvehikels, flitzt im Hover-Bike an der Decke eines Stollens entlang und duelliert Euch mit einer mutierten Riesenpflanze, die tödliche Sporen verschießt und von ekelhaften Killerraupen bewacht wird.
Ein Level ist wie ein **Monpoly-Spielbrett** aufgebaut. Eure Spielfigur schmeißt einen überdimensionierten Würfel über den Bildschirm und bewegt sich dann die entsprechende Anzahl von Feldern weiter. Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr Euch sogar um den Würfel kloppen.
Erst wenn Ihr die vier Start-Levels am Stück durchgespielt habt, stoßt Ihr in die zweite Hälfte des Action-Jump´n´Runs vor. Den siebten und letzten Level seht Ihr dann aus der Perspektive des Feindes. Oft langen Euch die drei Continues aber nur bis zum Endgegner einer Welt, denn die Obermotze von "Gunstar Heroes" haben mehr als eine Verteidigungswaffe und verwandeln sich teils mehrmals in Maschinenwesen. Seid selbst dann noch auf der Hut, wenn sich der Endgegner mehrfach getroffen verabschiedet – er könnte nur allzu bald wiederkommen.

Jedes Feld birgt für die Gunstar Heroes eine andere Herausforderung. Zum einen gibt's ein Dutzend verrückter Mittelgegner, zum Anderen knifflige Rätsel-Zimmer, aus denen Ihr gegen ein barsches Zeitlimit entkommen müßt. Ballerfreunde fürchten das Feld, auf dem alle Waffen den Dienst verweigern. Zum Ausgleich bieten drei Bonusfelder eine Kollektion von Extrawaffen und Energieherzen.

KONKURRENZLOS • "Gunstar Heroes" wurde als das erste Sega-Spiel ehemaliger Konami-Programmierer angekündigt. Sollte der actionreiche Zwei-Spieler-Tumult wirklich von Überläufern stammen, hat Sega einen guten Fang gemacht. "Gunstar Heroes" ist der beste Mega-Drive-Titel der Vorweihnachtszeit, ein wahnwitziger Spurt durch Explosionen und Geschoßhagel. Kümmert Euch nicht darum, daß Ihr zu Beginn nicht durchblickt und ständig angeschossen oder umgerempelt werdet. Im Gegensatz zu anderen Actionhelden stecken die Gunstar Heroes ein paar Kilo Blei locker weg. "Gunstar Heroes" ist einfallsreich und motivierend. Daß trotz des Grafikaufwands mit großgewachsenen Endgegnern und Dutzenden von beweg-ten Objekten nichts ruckelt oder flackert, zeigt, daß das Mega Drive bislang nur selten ausgereizt wurde.

Was tut der miesgelaunte Body-Builder als nächstes? Bei den Endgegnern von "Gunstar Heroes" solltet Ihr auf jede Gemeinheit gefaßt sein.

GUNSTAR HEROES

MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	72%
SOUND	87%
SPIELSPASS	87%

Die Action-Allrounder geben ein massiv hektisches Debüt: Die höchste Shoots-per-Minute-Rate der Sega-Geschichte?

Entwickler: GAU Entertainment **Produzent:** I. Mizoguchi **Design:** T. Toyota, T. Yamamoto **Programmierung:** T. Toyota **Grafik:** T. Yamamoto, Ree. Senfhu **Musik:** Y. Hiraiwa **Sound:** N. Iwadare

Ranger X

Die japanische Version von "Ranger X" hieß "Ex-Ranza" und kam schon im Juli auf den Markt. Das Spiel nutzte als erstes das neue Six-Button-Joypad. Über den traditionellen A/B/C-Knöpfen findet Ihr nun X/Y/Z-Taster für noch mehr Spielmöglichkeiten. Das Pad ist erheblich kleiner und schlanker als der Vorgänger, außerdem ist das Steuerkreuz sehr sensibel und exakt. Am oberen Rand ist ein weiterer Knopf angebracht, der mit "Mode" bezeichnet ist.

Im Lande der aufgehenden Sonne stehen riesige Kampfroboter hoch im Kurs – Filme, Comics, Spielzeug und Videospiele um die Metall-Giganten sind Bestseller. GAU Entertainment – ein Team von ehemaligen Wolfteam-Programmierern – entwickelte "Ex-Ranza" (im Testkasten seht Ihr noch das Original-Titelbild), das von Sega für Europa und die USA in "Ranger X" umbetitelt wird.
Um schwer bewaffnete Invasoren vom Planeten zu vertreiben, wird der Kampfroboter Ranger X losgeschickt. Ein Energiebalken zeigt die Leistung des schnell überhitzenden Raketenantriebs an, ein weiterer symbolisiert die Stärke der Rüstung. Bewaffnet ist der Roboter mit einer Standard-Photonenkanone und zusätzlichen Extrawaffen. Hat er zu Beginn nur einen Flammenwerfer, kommen im Verlauf Laserstrahlen, zielsuchende Metallvögel oder Bomben dazu. Ein kleiner Kampfwagen oder ein fliegendes Raumschiff begleiten Ranger X in den Levels und geben Feuerunterstützung. Der Roboter kann sich mit den Helfern zusammenmorphen und in diesem Zustand die Extrawaffen wechseln. Spielt Ihr mit dem neuen ***6-Feuerknopf-Pad,*** könnt Ihr den Wagen und das Raumschiff mit X- und Z-Knopf separat steuern.

Jeder "Ranger X"-Spielabschnitt wird von einem Vektorgrafik-Intro stimmungsvoll eingeleitet

Der erste Endgegner ist nur zu knacken, wenn Ihr seine Raketensysteme als erstes zerstört

Nach dem düsteren Wald-Level erwartet Euch dieses langarmige Seeungeheuer, das nur am Auge verwundbar ist.

Das Spiel ist in sechs Levels aufgeteilt, an deren Ende jeweils ein hartnäckiger Endgegner wartet, der zudem aus mehreren Kampfstufen besteht und seine Waffen wechselt.
Jeder Level erfordert eine andere Taktik: Könnt Ihr im ersten noch einfach von links nach rechts gehen, wird die Sache im Höhlenlabyrinth schon kniffliger. Am Hochhaus muß Ranger X per Raketentriebwerk nur nach oben fliegen, während in der Technostadt beim Ausweichen von Suchscheinwerfern extreme Vorsicht geboten ist. Psychedelische Intros mit spärischer Musik und ungewöhnlichen Vektorgrafiken führen in jeden Spielabschnitt ein.

MEHR DAVON! • Wer bei "Ranger X" einfach nur losfliegt und ballert, hat keine Chance – nur mit Geduld und Überlegung ist das Spiel zu knacken. Nach kurzer Eingewöhnungszeit fällt auch das Manövrieren von Roboter und Wagen nicht schwer- allerdings nur mit dem 6-Feuerknopf-Pad. Mit famosen Grafikeffekten und frischen Ideen mischt "Ranger X" in der Spitzenklasse mit. Leider ist das Spiel mit sechs Levels zu kurz geraten, obwohl der knackige Schwierigkeitsgrad in den letzten Abschnitten noch einmal anzieht. Außerdem falckert's ab und zu„ was aber selten stört. "Ranger X" ist schnell, fordernd und hat grundverschiedene Spielaufgaben sowie eindrucksvolle Endgegner. Mir gefällt's erheblich besser als "Cybernator", und es ist schade, daß ein solch gutes Spiel im herbstlichen Modul-Feuerwerk von Sega unterzugehen droht.

In "Ranger X" könnt Ihr neben gigantischen Endgegnern auch einige der besten Parallax-Scrollings der Mega-Drive-Geschichte erleben.

EX-RANZA
©1993 SEGA
GAU ENTERTAINMENT

MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	71 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	78%

Nichts für Hektiker: Taktisch ausgefeiltes Actionspiel mit japano-typischer Action und famosen Grafiken. Leider zu kurz.

Produzent: John Skeel, Cynthia Kirkpatrick • Design: Michael Berlyn • Grafik: Beckett Gladney, Ken Macklin • Sound: Matt Berardo

Bubsy

SN

Zum Star getrimmt: Amerikanischen Spielern ist Bubsy seit Ende 1991 bekannt, als zum Auftakt einer aufwendigen Werbekampagne bereits die ersten Skizzen des zukünftigen Helden an die US-Presse weitergeben wurden. Hersteller Accolade suchte von Anfang an den Weg in die Öffentlichkeit. Es folgten regelmäßige Berichte über den Produktionsstand mit aktuellen Bildschirmfotos. Mit der Ankündigung, daß Bubsy das erste 16-MBit-Jump´n´Run der Geschichte werden sollte, nahm das Interesse der Medien noch weiter zu. Bubsy-Figuren auf Messen, freche Bubsy-Anzeigen in der Fachpresse, Bubsy als Gaststar in einer Tierdokumentation – schon vor der Auslieferung stand fest, daß das Spiel ein Hit wird.

Die außerirdischen Woolies haben die Erde entdeckt und klauen alle Wollknäule vom blauen Planeten. Nur Luchs Bubsy stellt sich den Invasoren entgegen und durchquert 16 Levels, um schutzlose Wollbälle in Sicherheit zu bringen und möglichst viele Woolies durch einen gezielten Sprung auf den Kopf auszuschalten. Der extrem wasserscheue Bubsy kann außerdem durch die Luft segeln und benutzt Flöße, Raketen und Achterbahnen, um sich durch Grasland, Jahrmarkt und den Grand Canyon zu schlagen. Am Ende erreicht er das Mutterschiff der Außerirdischen und wird dort mit kleinen Puzzles konfrontiert: Säurebehälter und Sperren müssen durch das Umlegen von Schaltern beseitigt werden.

In allen Levels gibt's Geheimgänge, die Bubsy in extrahaltige Bonuswelten führen. Nach jeweils drei Levels kämpft Ihr gegen einen Endgegner; abschließend erhaltet Ihr ein Paßwort.

Bubsy besitzt über vierzig verschiedene Bewegungs-Animationen. Allein 15 Todesarten entschädigen Euch beim Verlust des Bildschirmlebens: Bubsy versinkt im Wasser, zerbröselt wie zerschlagenes Porzellan oder flattert wie ein angestochener Luftballon durch die Luft.

John Skeel arbeitete für Activision und war unter anderem an den Produktionen der PC-Spiele "Mechwarrior" und "Deathtrack" beteiligt. Designer Michael Berlyn entwickelte bis Ende der 80er Jahre Textadventures für das amerikanische Softwarehaus Infocom, später für Accolade unter anderem "Les Manley" und "Altered Destiny".

Die hölzernen Ausrufezeichen markieren die Rücksetzpunkte in den riesigen Bubsy-Welten

Die Giraffe aus dem Zirkuszug könnt Ihr als Trampolin mißbrauchen, um Extraleben zu kassieren.

Bildschirm-Flip: Technisch perfekt, aber für den Spielverlauf völlig bedeutungslos.

BELANGLOS • "Bubsy" ist ein solide gemachtes Jump´n´Run, das sich bei anderen Geschicklichkeitspielen schamlos bedient. Die Levels sind riesig, dabei aber so unübersichtlich, daß Ihr Bubsys lustige K.O.-Animationen öfter sehen werdet, als Euch lieb ist. Zum Glück hat der Luchs zwei Leben mehr als eine Katze – die neun Versuche pro Spiel und die Paßwörter danach sind bitter nötig. Die bunte Grafik und die flippigen Musikstücke liegen weit über dem Durchschnitt, es gibt zahlreiche Feinde und einige wunderschön gezeichnete Hintergründe – trotzdem kann sich mein Spielerherz für Bubsy nicht so recht erwärmen. Das Spiel ist wie der Bildschirmflip-Effekt im ersten Level: Witzig und gut gemacht, aber völlig belanglos. Vor dem letzten Level fragt Euch Bubsy: "Are you still playing this thing?" – tja, warum eigentlich?

Ein Luchs mit Talenten: Führt eine Plattform nicht weiter, segelt Bubsy durch die Lüfte.

MBIT 16

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	68 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	69 %

Unterhaltsames, aber völlig unübersichtliches Jump´n´Run mit riesigen Levels. Minus: Kaum Höhepunkte.

IT'S A MAN!AC

Produzent: Jeremy Smith • **Design und Programmierung:** Mark Avory, Troy Horton • **Grafik:** Jason Gee
Sound: Martin Iveson

Thunderhawk

CD

Core Design hat sich innerhalb eines Jahres zum profiliertesten Mega-CD-Entwickler gemausert. Nach Auftragsarbeiten für Sony oder JVC will die kleine Softwarefirma aus Derby nun zeigen, wozu die Hardware des Mega-CD in der Lage ist und stellt "Thunderhawk" vor, das mit Cores Original für den Commodore Amiga Computer nur noch den Namen gemeinsam hat.
Helden werden gesucht: Im Nahen Osten überfällt ein Diktator ein kleines Emirat und reißt sich alle Ölvorkommen unter den Nagel, Südamerika wird von Unruhen erschüttert, bei denen Guerilla-Truppen und Drogenbarone ganze Landstriche erobern und Städte belagern. In Osteuropa tobt ein Krieg und UN-Konvois geraten in Not, in Asien wüten moderne Seepiraten und in Alaska überfällt eine feindliche Armee einen Forschungsstützpunkt. Mit dem Kampfhubschrauber Thunderhawk nehmt Ihr den Kampf gegen das weltweite Übel auf. Insgesamt könnt Ihr zehn Missionen anwählen, die nochmals in mehrere Einzelaufträge unterteilt sind. Vor jedem Start erhaltet Ihr ein ausführliches Briefing vom Kommandeur, der anhand einer Karte Mission und Einsatzziele erklärt. Bewaffnet ist Euer Thunderhawk-Helikopter mit einem MG, zwanzig zielsuchenden Raketen und einem dritten Waffensystem, das je nach Mission differiert. Gegen Brücken helfen nur Bomben, U-Boote machen bei Torpedos schlapp. Eindrucksvoll und innovativ ist die Technik, die Programmierer Mark Avory benutzte: Der Boden besteht aus einem Flickenteppich von Punkten, die einzeln gezoomt und je nach Flugrichtung rotiert werden. Das bringt eine rasante Geschwindigkeitsillusion. Am Boden finden sich auch die meisten Ziele: Panzer, Lastwagen, Eisenbahnwaggons oder Häuser bestehen aus auswendig berechneten Polygonobjekten, die mit einer ***Texture Map*** versehen wurden. Eure Anflugrichtung ist nicht vorgegeben. Daher könnt Ihr die Ziele aus 360° angreifen, solange Ihr im Einsatzgebiet bleibt. Außer den zoomenden Objekten vermittelt ein weiterer Effekt das realistische Hubschrauber-Fluggefühl: Legt sich Euer Thunderhawk in die Kurve, kippt der gesamte Bildschirm im richtigen Winkel.
Alle Briefing-Texte und Kopilotensprüche wurden für Deutschland von Schauspielern in einem Tonstudio synchronisiert.

Weil herkömmliche Polygonobjekte wie simple Quader aussehen, werden sie bei Thunder Hawk mit einem Texture Map versehen. Dabei wird eine detaillierte Ansicht einer Hauswand oder eines Hubschraubers wie eine Tapete auf das Polygonobjekt geklebt.

Einsätze auf allen Kontinenten: Die zehn anwählbaren Missionen führen Euch rund um die Welt.

Im Stützpunkt gibt Euch der Kommandeur beim Briefing alle wichtigen Informationen über den nächsten Einsatz.

PHÄNOMENAL • "Thunderhawk" ist eines der packendsten Ballerspiele der Geschichte. Perfektes Hubschrauberfluggefühl und viele Misssionen, die von kinderleicht bis brutal schwer reichen, fesseln auch langfristig. Trotz martialischer Thematik hat die CD das "gewisse Etwas", das Anfänger und Profis gleichermaßen begeistert. Die Grafik ist detailliert; es bleibt Euch überlassen, wie das Missionsziel erfüllt wird. Die gnadenlose Geschwindigkeit macht schon beim Zusehen schwindlig. Knallige Soundeffekte, Musik und Präsentation passen sich dem hohen Spielniveau an – Core Design hat das mit Abstand beste Mega-CD-Spiel geschaffen. Minuspunkte zu finden, fällt schwer – ab und zu nimmt die Hektik überhand. "Thunderhawk" ist eines der motivierendsten und spektakulärsten Actionspiele und hat im Moment keinen Konkurrenten, der ähnliches bieten kann.

Die gegnerische Luftabwehr schläft nicht: Neben den Bodenzielen machen Euch auch Hubschrauber und Abfangjäger schwer zu schaffen.

HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	87 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	85 %

Der Grund, das Mega-CD zu kaufen: Superschnelle 3-D-Ballerei mit vielen Missionen und Action bis zum Abwinken.

Ob Kanal, Eis oder Wüste – überall ist der Teufel los.

Entwickler: Game Arts **Design:** Takeshi Miyaji **Programmierung:** Kenichi Hamada **Grafik:** Takahiro Okano, Hidenebu Takahashi, Akio Matsuda **Musik & Sound:** Ari Kamijo, Kenichi Kunishima,Kazuya Takashi

Silpheed

Euer SA-77 wird im Intro aus einem gigantischen Mutterschiff gestartet.

Ihr verlaßt die schützende Flotte und fliegt in den endlosen Weltraum.

In diesem gigantischen Kraftwerk findet die letzte Schlacht statt

"Silpheed" zeigt die besten Intros der Konsolen geschichte.

Star Wing (im Original "Star Fox") ist im Gegensatz zu "Silpheed" ein echtes 3-D-Spiel, bei dem die Grafik in Echtzeit errechnet wird. "Silpheed" benutzt eine Perspektive schräg über dem Raumschiff und arbeitet mit vorberechneten Hintergründen, die abrufbereit auf der CD gespeichert sind.

CD

Zwei Jahre lang bastelte das japanische Softwarehaus Game Arts an einer Mega-CD-Version ihres Computerspiels "Silpheed". Bildschirmfotos, die während der Entwicklungszeit an die Öffentlichkeit gelangten, zeigten phänomenale 3D-Grafiken, die die Erwartung auf das Spiel schürten und den Vergleich mit Nintendos "Star Wing" heraufbeschworen. Rechtzeitig zum Deutschlandstart des Mega-CD ist die 3-D-Perle offiziell zu haben.

Ihr steuert den interstellaren Raumjäger SA-77 Silpheed gegen außerirdische Aggressoren; Euer Ziel ist die Erde, mit Euch fliegt eine ganze Raumflotte. Silpheed ist mit einer doppelläufigen Laserkanone bewaffnet und kann vor jeder Spielstufe mit Streuschuß, zielsuchenden Beams und einer Optionswaffe (Bomben, Schutzschild oder Raketen) ausgerüstet werden. Euer Raumgleiter bewegt sich am unteren Bildrand von links nach rechts, fliegt bei entsprechendem Druck auf das Joypad aber auch in den Bildschirm "hinein". Dabei wird das Sprite stufenlos verkleinert. Insgesamt erwarten Euch elf Levels: Ihr kämpft Euch unter heftigem Feindfeuer durch Asteroidenfelder, fliegt halsbrecherische Tiefflugattacken gegen gigantische Raumstationen und rast durch den Hyperraum geradewegs in eine Weltraumarmada mit Hunderten von Raumkreuzern. Über plastischen Mond- und Planetenlandschaften führt Euer Weg ins Innere einer Alien-Festung, durch deren Metall-Korridore Ihr bis zum letzten Endgegner vordringt. Feindliche Jägerformationen flitzen Euch in bester "Galaga"-Tradition um die Ohren,die Raumstationen fordern neben dem schnellen Ballerfinger auch Steuerkünste. Hektischer Funkverkehr und schräge Melodien begleiten Euren Flug.

Vor jedem Level dürft Ihr Eure Waffensysteme neu zusammenstellen.

UNGLAUBLICH • "Silpheed" überrascht mit der feinsten Vektorgrafik, die je auf Konsolen zu sehen war. Ungeheuer detaillierte Planeten, Raumkreuzer und eine Handvoll Effekte machen aus dem spielerisch eher traditionellen Ballerspiel ein Ereignis. Denn abgesehen von der Grafik ist "Silpheed" unterhaltsam, aber nicht aufregend: Die rasante Schnelligkeit und der Charme alter Automatenspiele bringen gehörig Spaß, dafür gibt's jedoch kaum Abwechslung und kümmerliche Endgegner. Der Grafik-Höhepunkt mit surrealistisch rotierenden Riesenwürfeln und aberwitzigen Perspektiven-Schwenks wird im letzten Level erreicht – wegen des knalligen Schwierigkeitsgrades werdet Ihr dieses Finale erst nach tagelangen Übungsflügen erleben. Aufwendige Intros und Zwischensequenzen schaffen eine dichte Spielatmosphäre. Für Mega-CD-Freaks ist die Weltraumballerei Pflicht.

Die aufregende "Silpheed"-Reise führt Euch durch gigantische Weltraumfestungen.

SILPHEED

©1993 GAME ARTS

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	83 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS **80 %**

Automatencharme der 80er trifft Polygone des nächsten Jahrtausends: "Silpheed" muß man einfach gesehen haben.

Goof Troop

SN In der Comic-Welt von Spooneville muß man auf alles gefaßt sein: **Goofy** unternimmt mit seinen Neffen Max, Pete und PJ eine Bootsfahrt, als plötzlich ein riesiges Piratenschiff auftaucht. Als sich Pete und PJ neugierig an Deck wagen, taucht der böse Piratenkapitän auf. Da der Bösewicht die beiden kurzerhand entführt, ist Euer Spielziel klar: Ihr nehmt die Verfolgung auf und landet auf der Insel des Freibeuters. Schon am Strand gibt's Zoff: Gegen die messerwerfenden Piraten, die Euch von der Insel vertreiben wollen, haben Goofy und Max nur eine Chance: Überall stolpern sie Freund über Blumentöpfe, Steine, Vasen und andere Utensilien, die geschickt geworfen jeden Piratenschädel verbeulen. Ihr könnt je zwei Objekte tragen: Mit der Enterhaken-Pistole überwindet Ihr Abgründe, mit der goldenen Glocke lockt eine Spielfigur die Gegner zu sich – der Partner kann sich derweil aus einer Zwickmühle befreien oder den Piraten, Bienen, Igeln und Fröschen in den Rücken fallen. Eure Safari über die Pirateninsel beginnt am Strand und führt durch das Piratendorf bis zur Festung des Oberfreibeuters. Solltet Ihr's bis dorthin schaffen, ist der Bösewicht schon wieder weg. Er hat sich auf sein Schiff verkrümelt, das Ihr nur durch die finsteren Höhlen erreicht. Die Levels werden von oben gezeigt, scrollen jedoch nicht. Um Eure Neffen zu erreichen, müßt Ihr einen Bildschirm nach dem anderen durchqueren, Menschen und Tiere niederringen und kleine Rätsel lösen.

Im Dorf der Piraten findet Ihr eine Schaufel, mit der Ihr im Acker nach Schätzen grabt.

Um den Fluß zu überqueren, müßt Ihr ein Holzbrett auslegen, das zu der kleinen Insel führt.

Auf der Karte zwischen den Levels wird Euch der Weg zum Schiff des Piratenkapitäns gezeigt

Im dritten Level dringt Ihr in die Burg des Piratenkapitäns ein. Hier sind viele Abgründe zu überwinden.

Während Goofy in "Mickey Mouse – Magical Quest" (Super Nintendo) und "Donald Duck: Quackshot" (Mega Drive) nur eine Nebenrolle spielte, hat Capcom "Goof Troop" ihm ganz allein gewidmet. Capcoms nächstes Disney-Spiel, die Filmumsetzung "Aladdin", erscheint übrigens rechtzeitig zum Weihnachtsfest und zum Start des Films in Deutschland.

FESSELND • "Goof Troop" ist eine ideenreiche Mixtur aus Geschicklichkeit, Strategie und Teamwork – die perfekte Kombination für stundenlangen Spielspaß. In den 4 MBit stecken viele Gags. Level, Gegner und Rätsel – auch die Anzahl und Qualität der schrägen Musikstücke kann sich hören lassen. Wer trotz des kinderfreundlichen Schwierigkeitsgrades nicht mehr weiter weiß, wird sich über die zeitweise auftauchenden Piraten-Opas freuen, die Euch Tips geben. Alleine macht "Goof Troop" Spaß, zu zweit kommt Ihr nicht mehr davon los. Goofy und Max werfen sich Gegenstände zu, legen die bösen Piraten aufs Kreuz und erkunden gemeinsam den Weg in den nächsten Raum. Obwohl Ihr viel herumprobieren müßt, kommt an keiner Stelle des Spiels Frust auf. Wer auf Goofy steht und noch dazu ein fesselndes Genregemisch sucht, sollte sich auf der Pirateninsel umsehen.

Auf der Fregatte der Piraten endet Eure Reise über die Insel. Hier findet Ihr auch Kanonenkugeln, mit denen Ihr werfen könnt.

MBIT 4

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	57 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	75 %

Einstecken & losspielen: Hochwertiges Action-Jump'n'Run mit Knuddel-Touch und "Sonic"-Manko: Wenig innovative Ideen.

Entwickler: LucasArts

Zombies

MD SN

Das deutsche "Zombies" heißt im Original "Zombies ate my neighbours" ("Zombies haben meine Nachbarn verspeist) und wurde von Lucas Arts ("Super Star Wars") konzipiert und programmiert. Um das Spiel zu entschärfen, gab Konami dem Muskelprotz Heinz Zimmermann (der mit der Ice-Hockey-Maske) in der deutschen Adaption eine Axt ins Mörderbändchen – bei der Orignalversion zerstückelte Heinz seine Umgebung mit der Kettensäge...

Zombies sind eher unerfreuliche Zeitgenossen, besonders wenn sie sich in Eurer Nachbarschaft herumtreiben. Die untoten Allesfresser sind eines Tages aus dem Nichts aufgetaucht und haben noch keine Lust, wieder nach Hause zu gehen. Mit ihnen kamen Werwölfe und Schleimwesen, Mumien und axtschwingende Puppen – Eure Grillparty am Sonntag könnt Ihr vergessen.

Jetzt warten wichtigere Dinge auf Euch: Rettet wehrlose Babies, hübsche Cheerleader, tolpatschige Touristen und unabkömmliche Barbecue-Köche. Selbst Soldaten und Wachhunde bedürfen Eures Schutzes.

Bevor Ihr Euch zu den **Zombies** wagt, wählt Ihr eine von zwei Spielfiguren: Als Zeke oder Julie bewaffnet Ihr Euch mit einer Wasserpistole und marschiert durch die 55 riesigen Levels des Spiels. Unter Bäumen, in Häusern oder in den feuchten Gängen einer ägyptischen Pyramide stehen Eure Mitmenschen hilflos herum – sammelt sie ein, bevor die Zombies zuschlagen. Je länger Ihr durchhaltet, desto interessanter sind die Extras, die Ihr in Mülltonnen, Räumen oder ganz einfach auf dem Boden findet. Ihr schnappt Euch explodierende Coladosen, eine Bazooka oder den Feuerlöscher. Zur absoluten Not verteidigt Ihr Euch sogar mit Besteck, Teller, Tomaten und Eis-am-Stil!

Das Riesenbaby verspritzt Milch aus seinem Fläschchen oder trampelt Euch platt. Der Soldat weiß keinen Rat, nur die Panzerfaust hilft. (Super Nintendo)

Zeke hat sich zu nah an den schleimigen Blob gewagt. Jetzt sitzt ihm das Ding auf dem Kopf. (Super Nintendo)

Zeke und Julie sind anfangs nur mit Wasserpistolen ausgerüstet. Extrawaffen findet Ihr erst im Spiel. (Mega Drive)

Alle Einwohner müssen vor den Zombies gerettet werden. Auch dieser relaxte Rentner wartet auf Euch. (Mega Drive)

GRUSELSPASS • "Zombies" ist eine gelungene Parodie auf Horror- und Splatterfilme, von "Freitag, der 13." über "Chucky, die Mörderpuppe" bis zu "Der kleine Horrorladen": Hinter einem Baum taucht der anschmiegsame Vampir Vlad Belmont auf und die untote Mumie jagt unvorsichtige Forscher durch die Grabkammer. Neben diesen Gags, in detaillierter Grafik mundgerecht verpackt, hinken die Zombies in Sachen innovativer Spielablauf etwas hinterher. Mehr als systematisch die Levels durchzukämmen und hilflose Menschen zu retten, habt Ihr nicht zu tun. Dafür bieten die Designer abwechslungsreiche Spielszenen – von Einkaufszentrum bis zum Spukgemäuer – mit denen Ihr auch auf Dauer beschäftigt seid. Leider bekommt Ihr nicht für jeden Level ein Paßwort, so daß Ihr beim Neueinstieg einige Abschnitte nochmal spielen müßt.

MBIT 8

HERSTELLER	LUCAS ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	74 %

Die untoten Gruselgestalten bürgen für Gänsehaut und Spielspaß. Grafisch kaum zu unterscheiden vom Super-Nintendo-Modul.

MBIT 8

HERSTELLER	LUCAS ARTS
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	74 %

Spannendes Action-Vergnügen mit witzigen Anspielungen auf bekannte Horrorfilme. Ein Muß für alle Fans des Genres!

Sunset Riders

SN Tot oder lebendig: Ihr steuert Kopfgeldjäger durch den Wilden Westen. Wählt zwischen den Revolverhelden Billy und Steve oder den Gewehrschützen Cormano und Bob. Auf der Jagd nach Desperados ballert Ihr Euch durch seitlich scrollende Landschaften – zu Fuß durch Westernstädte, Canyons oder ***Saloons***, oder per Roß durch die Prärie. Am Levelende warten schnell ziehende Endgegner auf Euch. Als Extras gibt´s eine zweite Kanone, Munition und Geldsäcke. Ein Schießbuden-Bonusspiel sorgt zwischendurch für Ablenkung. Neben einem Pistolero kann auch ein zweiter Spieler mit auf die Kopfgeldjagd gehen. Wird Euch der Feuerhagel zu eintönig, tretet Ihr im Duell-Modus gegeneinander an.

Die Kopfgeldjäger jagen böse Buben und retten schöne Damen

MBIT 8	
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	62 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	67%

Herrlich destruktives Cowboy-Ballerspiel in zünftiger Western-Atmosphäre, leider ohne echte Höhepunkte.

SOUVERÄN • Die Cowboys ziehen schneller als der Wind und sind erst zufrieden, wenn die Outlaws meht tot als lebendig imSand liegen. Die Super-Nintendo-Version kommt mit bunter Grafik und typischer Western-Musik dem Automatenvorbild sehr nahe. Deshalb macht das brutale Umlegen von Outlaws Spaß, zudem sind die Endgegner abwechslungsreich. Leider gehen nach dem drittel Level die Ideen aus – das Spiel bleibt hart und actionreich, plätschert aber nur noch vor sich hin.

In den Sunset-Riders-Saloons müßt Ihr auf den üblichen Whiskey und den örtlichen Trunkenbold verzichten, dafür halten freundliche Animierdamen viele Extras bereit.

JURASSIC PARK

Steven Spielberg hat es mal wieder geschafft: Sein Dino-Epos "Jurassic Park" ist der erfolgreichste Film aller Zeiten. Rechtzeitig zum Deutschlandstart bringen Ocean und Sega Umsetzungen für Super Nintendo und Mega Drive in die Läden. Die Gemeinsmkeiten erschöpfen sich in 16MBit, dem Helden Alan Grant und Sauriern: Während Sega ein Plattformspiel bastelte, stellt Ocean ein Action-Adventure vor. Falls einige von Euch den Film nicht gesehen haben, hier noch einmal ein Abriß der Handlung: Auf einer tropischen Insel werden für einen exzentrischen Vergnügungspark Dinosaurier rekonstruiert und gezüchtet. Wie erwartet kommt es zur Katastrophe, die Echsen sind mächtig sauer und wollen ihre menschlichen Schöpfer zum Mittagessen verspeisen.

MD

Alan Grants Jeep wird von einem Saurier zerstampft, und der Wissenschaftler muß sich zu Fuß zum rettenden Schiff durchschlagen. Leider ist der Hafen am anderen Ende der Insel und Grant steht eine gefahrvolle Reise durch Dschungel, Kraftwerk, Sümpfe und Gebirge bevor. Klar, daß die seitlich scrollenden Plattformabschnitte schon von vorzeitlichen Echsen besetzt sind, die hungrig auf die nächste Mahlzeit hoffen. Als Waffen stehen Elektroschocks, Betäubungspfeile oder Granaten zur Verfügung. Auf einer Karte verfolgt Ihr den Weg und könnt durch Paßworte bereits bestandene Levels überspringen. Wer endgültig in die Dino-Manie abtauchen möchte, vertauscht die Rollen und zeigt als Raptor der Parkbelegschaft, warum es sich lohnt, die Zähne zu pflegen. Nebenbei verspeist Ihr kleinere Artgenossen und erledigt Saurierkollegen. Leider ist das Spiel zu Ende, wenn Ihr das Meer erreicht – wahrscheinlich folgt bald der zweite Teil "Escape from Jurassic Park –Raptor in Hollywood".

Hier seht Ihr eine Dino-Auswahl aus beiden Spielen.

Um den Jurassic Park zu überleben, werden von Alan Grant viele verschiedeneTalente verlangt.

In der Sega-Version dürft Ihr die Rollen zwischen Wissenschaftler und Raptor tauschen.

Dino Ahoi! Diese Urzeitechse ist ein Pflanzenfresser und kann als Plattform mißbraucht werden.

SN

Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Alan Grant durch den Super-Nintendo-Park. Ihr rüstet den Wissenschaftler, der anfangs nur mit einem Elektro-Schocker ausgestattet ist, im Verlauf durch Extrawaffen auf. Explosive Bolas, Granaten, Raketen und Giftpfeile liegen herrenlos am Wegesrand – leider kann der Wissenschaftler nur zwei der Wummen tragen.Ihr macht Jagd auf ganze Dinosaurier-Herden, die in allen Teilen der Insel herumstreunen. Wie im Film werden Saurier vor allem durch hektische Bewegungen aggressiv – durch langsame Aktionen könnt Ihr den Angriffen entgehen. Grant wandert durch den Dschungel, erkundet Hügel und aktiviert Tore oder Brücken, um in andere Teile des Parks zu gelangen. Nützliche Gegenstände,

TRAURIG • Auf den ersten Blick sah alles so gut aus. Stimmiges Intro und eindrucksvolle Saurier schüren die Erwartung auf ein packendes Action-Jump´n´Run. Leider wird schon nach wenigen Minuten klar, daß Jurassic Park ein braves Plattformspiel ohne markante Ideen ist. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, woran designerische Patzer jedoch nicht unschuldig sind: Durch die seltsame Farbgebung sind die Plattformen kaum vom Hintergrund zu unterscheiden, oft springt Ihr einfach ins Unsichtbare, und der gute Alan beißt mal wieder in den Staub. Dann folgt das nächste Ärgernis - es gibt kaum Rücksetzpunkte. Die dumpf wummernde Soundkulisse nervt ebenfalls schon im ersten Level. Positiv am 16MBit-Spiel ist die Möglichkeit, einen Raptoren bei der Flucht aus dem Park zu steuern und menschliche Wärter mit einem herzhaften Biß zu erledigen.

MBiT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	51 %
SOUND	27 %
SPIELSPASS	43 %

Schöne Animationen und Spiel-den-Saurier-Option retten das langatmige Spiel vor dem schnellen Aussterben

Generatoren und Computerterminals sind in Gebäuden versteckt, in denen es sich aber auch die Saurier gemütlich gemacht haben. Betretet Ihr ein Haus, wird automatisch aus der Vogelperspektive in eine 3-D-Sicht umgeschaltet. Ihr wandert durch flüssig zoomende Flure, erkundet düstere Gänge und öffnet Metalltüren, um in den nächsten Raum zu gelangen. Aufzüge befördern Euch in andere Stockwerke. Zwischen aggressiven Reptilien findet Ihr Batterien, ID-Karten oder Nachtsichtgläser, die im späteren Verlauf des Spiels dringend gebraucht werden.

Adventure-typisch entscheidet Ihr, wohin Grant geht, in welcher Reihenfolge er die Häuser abklappert und welche Gegenstände er einsetzt. Die sechs Levels sind nicht linear aufgebaut: Ihr habt zwar pro Level eine primäre Aufgabe, müßt aber Dinge finden, die sich erst in späteren Spielstufen als nützlich erweisen.

Aus den Lautsprechern erklingen dabei ***Dolby Surround***-codierte Musiken und markerschütternde Saurierschreie.

Betretet Ihr ein Gebäude, wandert Ihr in 3-D-Sicht durch düstere Gänge, in denen hungrige Saurier herumstreunen.

Neben der actionlastigen Dino-Hatz in der Außenwelt müßt Ihr viele kleine Rätsel lösen.

Im ersten Level gilt Eure Suche primär sechzehn im Park verstreuten Dinosaurier-Eiern.

Oops! Mit diesem dickhäutigen Trampeltier sollte Alan keine Erfahrung sammeln.

Um in andere Teile des Parks zu gelangen, müßt Ihr Brücken und elektrische Tore öffnen.

Willkommen im Jurassic Park, wo Echsen noch Echsen und Abenteuer noch Abenteuer sind!

Ein Dolby-Surround-Dekoder verteilt die speziell verschlüsselten Klanginformationen auf fünf Lautsprecher, um einen räumlichen Sound zu produzieren. Nachteil dieser tollen Technik: Der benötigte Hifi-Baustein kostet etwa 1500 Mark. Surround-codiert sind u.a. "King Arthur's World" und "Super Turrican" für Super Nintendo, sowie die meisten Neo-Geo-Spiele.

DINDMENAL • Ocean hat ausnahmsweise keine ihrer gewohnt billigen Filmumsetzung abgeliefert, sondern aus der Vorlage ein spannendes Action-Adventure gemacht. Die Außenwelt ist farbenfroh, die 3-D-Abschnitte düster und beklemmend. Hier gibt's allerdings einen Minuspunkt für die halkelige Steuerung. Der Park ist riesig und wird nur von einem eifrigen Kartenzeichner bewältigt. Daß es keine Paßwörter gibt ist jedoch unverständlich. Sonst gibt's nichts zu meckern: Durch das große Spielfeld seid Ihr wochenlang beschäftigt, Extrawaffen finden sich in Massen, und die Musik (mal beschwingter Samba, mal getragene Thriller-Klänge) ist sehr gelungen. "Jurassic Park" ist eine Alternative für alle, die kein Plattformspiel mehr sehen können, sowie für Zelda-Fans, die in Hyrule schon immer Dinosaurier und Granatwerfer vermißt haben.

JURASSIC PARK

16 BIT

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	LAGUNA
GRAFIK	69 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	78 %

Spannendes und atmosphärisch dichtes Action-Adventure mit Dinos, toller Musik und 3-D-Levels.

In dem riesigen Park sind Dutzende von Gebäuden verstreut, in denen nützliche Gegenstände lagern.

Entwickler: Westwood Studios • Produzent: Louis Castle • Design: Louis Castle, Joseph B. Hewitt IV • Programmierung: Barry Green, Milo Ballan • Grafik: Joseph B. Hewitt IV, Cindy Chinn, E. M. Louise Sandoval, Judith Peterson, Eric Shults • Sound & Musik: Dwight Okahara, Frank Klepacki

Young Merlin

Die amerikanischen Westwood-Studios haben sich über Dutzende von Auftragsarbeiten zu einer der kreativsten Werkstätten für interaktive Fantasy-Geschichten hochgearbeitet. Mittlerweile veröffentlicht Virgin alle Westwood-Spiele. Für den PC haben die Amerikaner unter anderem das effektgespickte Adventure "Legend of Kyrandia" geschaffen. "Young Merlin" ist die Joypad-Variante: Inhalt und Spielablauf, Gags und Rätsel sind ähnlich, Steuerung und Spielmechanik aber auf Zelda- und Nintendo-Fans zugeschnitten.

SN Zauberer sein ist nicht schwer, Zauberer werden dagegen sehr. Der junge Merlin kann davon ein Lied singen: Bevor er zum Erzmagier am Hofe König Arthurs heranwächst, muß er ein umfangreiches Action-Abenteuer im Zelda-Stil meistern. Westwoods "Young Merlin" beginnt mit dem Hilfeschrei einer bedrängten Maid...

Mit Zauberei hat der junge Merlin noch nicht viel am Hut: Sein erstes Abenteuer beschert ihm Rendevouz mit freundlichen Feen und brummigen Zwergen, eine halsbrecherische Fahrt durch ein verlassenes Bergwerk und Gefechte mit bösartigen Baumgeistern. Ihr steuert den blonden Helden mit dem Joypad und der Y-Taste, die, je nach dem Gegenstand in Eurer Hand, eine andere Wirkung hat. Die meiste Zeit haltet Ihr einen magischen Staubbeutel, der alle Feinde für ein paar Sekunden lähmt. Auch mit der zweiten Hand (B-Taste) setzt Ihr Magie zu Eurer Verteidigung ein und hext schwächere Feinde vom Bildschirm. Besonders mächtige Kontrahenten müßt Ihr davor jedoch lähmen. Die vielen Gegenstände des Spiels werden zur sicheren Verwahrung in die Hosentasche gesteckt. Dort sammeln sich im Laufe der Zeit Werkzeuge, Edelsteine, Blumen und Heiltränke – in der Tasche von Merlin herrscht ein Chaos wie in der jedes anderen Lausejungen. Mit den seitlichen Tastern wühlt Merlin in seinen Reichtümern und die Objekte werden nacheinander am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Abenteuer des Merlin steuern sich unkompliziert, fordern aber Eure Geschicklichkeit und viel Grips. Nacheinander löst Ihr kleine Aufgaben, helft bedrohten Fabelwesen und findet sagenhafte Kleinode. Der Bildschirm scrollt je nach Eurer Bewegung in alle Richtungen. Ihr könnt aber nicht sofort alle Winkel der Märchenwelt besuchen. Ins Dörfchen Pinedale kommt Ihr z.B. nur, wenn Ihr die zweite Mission erfolgreich beendet habt – vergeßt also nie, Euch das Paßwort zu notieren. Was Ihr in Pinedale überhaupt wollt? Dort liegt ein dringend benötigter Schraubenschlüssel; außerdem wohnt dort ein nettes Mädchen...

Ohne die Meerjungfrauen wäre Merlin verloren. Ihre Küsse versorgen ihn mit dem lebenswichtigen Sauerstoff.

Hat Merlin den alten Minenwagen repariert, beginnt eine donnerde Fahrt durch jahrtausendalte Schächte.

ZUCKERSÜSS • Von der Regenbogen-Zauberei zu Spielbeginn bis zu den wiederbelebenden Küssen der Meerjungfrauen ist Young Merlin liebenswerte Unterhaltung der Disney-Art. Obwohl das Modul-Märchen auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten ist, gefällt's mir als altem Action- und Ballerspieler. Ständig bringt Euch der vielseitig animierte Merlin zum Schmunzeln: Er turnt an Dachbalken, gerät in wilde Prügeleien und kratzt sich am Kopf,, wenn seine grauen Zellen auf Hochtouren arbeiten. Auch andere Spielfiguren bieten teilweise Hollywood-reife Vorstellungen. Die Geschichte beginnt einfach und bleibt frei von ausweglosen Situationen und Frusterlebnissen. Da Merlins Abenteuer überraschende Wendungen, Zwischensequenzen, mittelalterliche Musik und Sprachausgabe bieten, ist es für Adventure-Fans trotz kitschiger Momente der optimale Zeitvertreib.

Unter diesem paradiesischen Garten liegt eine ausladende Unterwelt. Gigantische Tannenzapfen sind der Eingang in das Reich der Wurzeln und Würmer.

YOUNG MERLIN

©1993 Westwood Studios, Inc. All rights Reserved. Published by Virgin Games, Inc. Licensed by Nintendo.

16 BIT

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
VERTRIEB	KONAMI

GRAFIK	69%
SOUND	74%
SPIELSPASS	81%

Disney läßt grüßen: Nur Zelda ist besser als dieses grafisch und musikalisch bezaubernde Action-Adventure.

Entwickler: Core Design

Asterix

MD

Für Sega setzte das englische Softwarehaus ***Core Design*** ein Spiel um Asterix und Obelix in Szene: In satten 16MBit suchen die bekanntesten Gallier der Comic-Geschichte einen Schatz. Gut ein Dutzend Schauplätzen - vom heimischen Dorf bis ins entfernt Rom - sind in mehrere Unterlevels aufgeteilt, die neben römischen Soldaten und den tückischen Gefahren der freien Wildbahn auch Rätsel bereithalten. So sind Schlüssel zu finden, Schalter für verzwickte Mechanismen umzulegen und Extras mit Bedacht einzusetzen. Vor jedem Level wählt Ihr zwischen Asterix oder Obelix und versucht vor dem Ablaufen eines strengen Zeitlimits den Ausgang zu erreichen. Dabei helfen Bomben und Instant-Wolken, die bei Bedarf neue Plattformen bilden. Asterix beherrscht Sprungtechniken, Obelix kann nach Extragenuß wie ein Luftballon durch den Level schweben.

Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.

MBiT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	57 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	59 %

Gnadenloses Zeitlimit vermiest das schräge Jump'n'Run um die gallischen Helden Asterix und Obelix.

Seltsam: Das Asterix-Abenteuer hat soviel mit der Atmosphäre der Comics zu tun, wie der Eifelturm mit einem Hinkelstein. Die Kullisse verblüfft mit Polygonenfischen und Telportern, hat aber keinen Bezug zur Vorlage. Deplaziert auch die Soundkulisse - die schräge Musik ist gut, hätte aber besser zu einem Science-Fiction-Abenteuer gepaßt. Spielerisch ist Asterix mit seinen Mini-Rätseln ganz pfiffig, durch das gnadenlose Zeitlimit aber eine frustrierende Angelegenheit. Zum Glück gibt' s Paßwörter.

Core Design wurde von Jeremy Smith 1988 gegründet und spezialisierte sich zu Beginn auf Amiga-Spiele. Seit 1991 setzten die Core-Teams Konsolenspiele für Virgin, JVC, Sony oder Sega um.

Produzent: Bruno Bonnell • Design: Jean-Jaques Poncet • Programmierung: Yannick Turbe, Vioncent Pourieux • Grafik: Jean-Marc Torroella, Jérome Guery, Xavier Schon • Musik: Frédéric Mentzen

Asterix

SN

Frankreich ist das Land der Comics und ***Asterix*** ist dort der Star. Dem kleinen Gallier schneiderten nun die Landsleute von Infogrames ein Jump'n'Run alter Schule auf den Leib. Die Römer haben sich Obelix geschnappt. Asterix hüpft durch Europa und Nordafrika und prügelt sich für seinen vollschlanken Kumpel mit Römer, Ägyptern und anderen antiken Gestalten. Für Stärkung sorgt der Wildschweinimbiss, für Punkte die herumliegenden Sesterzen. Letztere finden sich auch abseits der gängigen Route. Gut versteckt sind die Kessel mit dampfendem Zaubertrank, der Asterix kurzeitig unverwundbar oder federleicht macht; Lorbeerkränze spendieren gar ein Extraleben. Dazu werden pro Spiel drei Continues gereicht. Auch ohne Extras kann Asterix rennen, schwimmen und prügeln, daß die Römerrüstung scheppert und (mit B- und Y-Knopf gleichzeitg) besonders hoch springen. Im Verlauf seiner großen Odyssee rast Asterix auf Achterbahnen, kämpft sich durch Schneegestöber und reitet auf einem Wildschwein

In den Bonushöhlen wird Asterix zum Kletterkünstler und Entdecker. Die Sesterzen weisen ihm den Weg.

MBiT 8

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SUPER NINTENDO
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	LAGUNA
GRAFIK	58 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	60 %

Linientreue Comic-Umsetzung mit Wildschwein, Lorbeerkranz und Zaubertrank: Gut spielbar, aber unoriginell

Inhaltlich treu • bleiben die französischen Entwickler der Vorlage: Mit einem satten Patschen wird der Feind aus den Sandalen geboxt, Wildschweine verwandeln sich durch einen Fausthieb in einen saftigen Braten und Helm-Sammeln bringt Punkte. Leider nehmen mit jedem Abschnitt nur Anzahl und Widerstandsfähigkeit der Gegner zu. Klar, daß sich einige Plattformen auflösen, andere beweglich sind – man kennt's aus anderen Spielen. Grafisch trifft Asterix, spielerisch läßt's mich dennoch kalt.

Von einigen Kurzstrips abgesehen, erlebte Asterix seit 1961 29 Abenteuer, wobei die letzten Bände nach dem Tod des Asterix-Texters René Goscinny von Zeichner Albert Uderzo im Alleingang gestaltet wurden.

Produzent, Design und Programmierung: David Perry • Grafik: Disney Software

Aladdin

MD

Aufmerksame Spieler kennen David Perry bereits als Schöpfer der Virgin-Titel "Global Gladiators", "Terminator" und "Cool Spot". Technisch hat er´s drauf: Sauberes Scrolling und ruckfreie Animationen zeichnen seine Spiele aus. So fügen sich die zahllosen Grafik-Gags von Aladdin harmonisch in den Spielablauf – Drei Beispiele haben wir für Euch herausgesucht:

Für die Sega-Adaption des bislang erfolgreichsten Disney-Films schloß sich ein mächtiges Triumvirat zusammen: Das renommierte Software-Haus Virgin erledigte unter Federführung von **David Perry** die Programmierarbeiten, Disney-Zeichner entwarfen die Grafiken und Sega sorgt für die Vermarktung und den Vertrieb. Stattliche 16 MBit waren gerade genug, um das ambitionierte Videospielprojekt zu realisieren. Die Veröffentlichung erfolgt im Gleichschritt mit der deutschen Kino-Premiere, die etwa ein Jahr später als die US-Uraufführung über die Bühne geht.

So startet Aladdin das Abenteuer filmgerecht in seiner Heimatstadt Agrabah. Der Bursche führt eine gute Klinge, springt standesgemäß über Hindernisse hinweg und wirft mit Obst um sich, das er am laufenden Pixel sammelt. Netterweise hält sich das Spiel weitgehend an das ungeschriebene Jump´n´Run-Gesetz "Der Bildschirm soll scrollen, wohin ich mich auch bewege." Unterwegs muß sich Aladdin allerdings auf ein paar ungewöhnliche Intermezzi gefaßt machen, die seinen Tagesablauf durcheinanderwirbeln. Während er normalerweise von Plattform zu Plattform hüpft, an Seilen emporklettert, brüchiges Gestein im letzten Moment verläßt und schwingenden Abrißkugeln ausweicht, nimmt Aladdin nur zögerlich auf einem fliegenden Teppich Platz, der ihm in der Höhle der Wunderlampe seine Dienste anbietet. Kaum hat er´s sich im Schneidersitz bequem gemacht, setzt sich das Gefährt in Bewegung. Zunächst nur langsam, so daß Aladdin Bonusgegenstände erhaschen und Felsbrocken ausweichen kann. Allerdings beschleunigt der Teppich alle paar Sekunden, bis schließlich jedes Geschwindigkeitslimit durchbrochen wird. Selbst die richtungsweisenden "Helping Hands" nutzen nur reaktionsschnellen Formel-Teppich-Piloten.

Von derart stressigen Zwischenspielen, die zum Teil sein Side-Kick Abu absolviert, erholt sich Aladdin in traditioneller Jump´n´Run-Umgebung. Dabei darf er seine Widersacher nicht vergessen, die grundsätzlich in jedem Szenario präsent sind. Das Wachpersonal versteht sich auf Schwertkämpfe, andere Bewohner Persiens schleudern blitzende Messer nach Aladdin. Sowohl ein Treffer als auch die unvorhergesehene Berührung mit Hindernissen wird mit "Rauchabzug" bestraft. Keine Bange, Aladdin ist keine Nikotin-Entwöhnungs-Kur, die Lebensenergie wird lediglich in Form von Rauchwolken dargestellt, die links oben aus der Wunderlampe quellen. Denn auch in märchenhaftem 1001-Nacht-Ambiente lauert überall der grimmige Tod. Diesem könnt Ihr durch das Einsammeln von Herzen, Zusatzleben und anderen kleinen Bonussymbolen entgehen. Extra-Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände sind im Morgenland

Ein falscher Schritt und er kommt unter die Räder: Gerade macht der Papagei mit den Zahnrädern Bekanntschaft.

MÄRCHENHAFT • Zugegeben, "Aladdin" ist ein "normales" Jump'n'Run, das kaum neue Ideen einbringt und herkömmliche Plattformaction bietet. Aber auf meiner persönlichen Hitliste steht das Modul ganz oben. Weil Disney selbst für die fantastische Grafik verantwortlich ist, gleicht das Bildschirmgeschehen mehr einem Zeichentrickfilm, denn einem Videospiel, und ist dabei perfekt spielbar. Witzige Gags am Rande (in der Wüste sind Mickey-Maus-Ohren zum Trocknen aufgehängt, auf antiken Säulen grinst zwischen Hyroglyphen der alte Goofy) steigern die Spiellaune und den Spaßfaktor. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad bleibt Ihr dran, um mehr vom Spiel zu sehen. "Aladdin" motiviert und belohnt durch immer schönere Levels, die nur einen Nachteil haben: Vor lauter Freude über die tolle Grafik vergißt man oft das Spielen.

Sultan´s Dungeon

Vorsicht Falle: In den unterirdischen Katakomben werden 3-D-Effekte satt geboten: Mehrere Scrolling-Ebenen verwöhnen das technisch interessierte Auge, Eisenkugeln schwingen elegant von "innen nach außen".

Sultan's Palace

hingegen unbekannt. Dank drei Schwierigkeitsgraden dürfen auch die Kleinsten ran, ein Musikmenü legt die Kopplung von Mega Drive und Stereoanlage nahe. Das Oscar-prämierte "A whole new World" ist ebenso mit von der Partie wie gut ein Dutzend andere Songs, tonnenweise Soundeffekte und dezente Sprachausgabe. Paßwörter werden trotz 16 MBit nicht gereicht – dafür trösten Continues über verlorene Bildschirmleben hinweg.

P.S.: Wie stark sich Disney bei "Aladdin" engagiert, wurde den Besuchern von Disneyworld in Florida klar. Bei einer sommerlichen MGM-Studios-Backstage-Tour kündigte ein Disney-Mitarbeiter den erstaunten Urlaubern Andreas Knauf und Martin Gaksch an, daß sich Disney Software erstmals konkret an der Umsetzung eines ihrer Filme für eine Videospielkonsole beteiligen würde. Ob und für wen Disney demächst wieder zum Pixel-Pinsel greift, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Die Super-Nintendo-Adaption von Aladdin wird von den "Magical Quest"-Machern Capcom inszeniert. Obwohl Capcom's Version ebenfalls als Jump 'n Run ausgelegt ist, unterscheidet es sich spielerisch von der Mega-Drive-Adaption. Disney hat in diesem Fall nicht zum Zeichenstift gegriffen, sondern Capcom die ganze Arbeit überlassen. In Deutschland soll das Super-Nintendo-Aladdin noch in diesem Jahr erscheinen.

HER MIT DEM SUPERLATIV • Kein Videospiel verdient die Formulierung "Beste Grafik aller Zeiten!" mehr als "Aladdin" auf dem Mega Drive. Das Disney-Zeichenteam hat die coolsten Animationen im Reich traditioneller Videospiele geschaffen. Die Mischung aus optischen Gags und sensationellen Bewegungsabläufen wird wohl auch im nächsten Jahr konkurrenzlos bleiben. Wer nicht staunen, sondern spielen will, erlebt ein umfangreiches, gutes Jump'n'Run. Hier setzen die Designer eher auf bekannte Werte, innovative Spielelemente sind kaum vorhanden. Erfreulicherweise wirkt die Grafik nicht aufgesetzt, sondern fügt sich brillant ins Spiel. Aladdin motiviert alleine schon deshalb, weil man unbedingt den nächsten Level sehen will. Lediglich das technisch saubere, bei abrupten Richtungsänderungen aber ziemlich hektische Scrollling nervt.

Wenn die Wachen nicht gerade "unten ohne" dastehen, fuchteln sie mit ihrem Säbel wild durch die Gegend.

Aladdin im Säbelgefecht

Der freundliche Finger zeigt an, wohin Aladdin den Teppich lenken sollte: Ansonsten droht ein kapitaler Crash.

Aladdins kleiner Freund kämpft in den Bonusräumen tapfer um Extras (obige zwei Bilder)

MBIT 16

HERSTELLER	SEGA/VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	91 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	79%

Zauberhaftes Jump'n'Run mit den schönsten Grafiken und besten Animationen, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren.

IT'S A MAN!AC

Super Mario All-Stars

Während Computerspieler ab und zu ein Schnäppchen schlagen und eine Spielesammlung mit älteren Titeln zum Sonderpreis erstehen, wurden Konsolen-Fans mit Angeboten dieser Art bislang nicht verwöhnt. "Super Mario All-Stars" zählt zwar zur Gattung der "Compilations" (mehrere Spiele zum Preis von einem), weist aber einige Besonderheiten auf. So gab es alle vier enthaltenen Spiele bislang nur für den Vorgänger des Super Nintendo, das NES. Wiederum nur drei davon waren in Deutschland erhältlich: Das Original, der etwas aus dem Rahmen hüpfende zweite Teil und Episode 3, das erfolgreichste Modul der Videospielgeschichte. Die **Lost Levels** sind eine exklusive Zugabe für treue Mario-Fans.

Über den Spielverlauf gibt´s wenig Neues zu berichten: Mario durchkämmt eine Hundertschaft unterschiedlicher Plattform-Szenarios auf der Suche nach Pilzen, Münzen und Bonusräumen. Wer nur "Super Mario World" kennt, weiß ebenfalls Bescheid, da sich Marios erstes 16-Bit-Abenteuer inhaltlich an den Vorgängern orientiert. Während im Original kaum Extras auftauchen, und Mario stets im Klempner-Look umherspringt, greift er in "Super Mario Bros. 3" tief in die Trickkiste. Er lernt fliegen, nimmt in einem Riesenstiefel Platz, zieht sich ein Bärenkostüm an und hüpft in Froschgestalt über die Hindernisse. Außerdem stehen die acht Welten jeweils unter einem anderen Thema: Herausragend ist in jeder Beziehung das Riesen-Land, wo Mario plötzlich Pilze schnappt und Felsbrochen wirft, die ihn um das Vielfache überragen.

Im Vergleich zu den NES-Varianten wurden ausschließlich Grafik und Sound aufgefrischt, inhaltliche Korrekturen nicht vorgenommen. Dafür läßt sich der Spielstand in allen vier Episoden via Batterie sichern, was sich wohl mancher gefrustete NES-Spieler sehnlichst gewünscht hat.

Super Mario Bros
J-Premiere: 1985
D-Premiere: 1987
NES-Wertung: 86%

Super Mario Bros 2
J-Premiere: 1988
D-Premiere: 1989
NES-Wertung: 76%

Super Mario Bros 3
J-Premiere: 1989
D-Premiere: 1991
NES-Wertung: 93%

Bislang durften nur japanische Videospieler Marios wahre zweite Abenteuer nachspielen. Was uns Europäern und den Amis als "Super Mario Bros. 2" verkauft wurde, stand in Japan mit ganz anderem Titel in den Regalen. Der Grund für diesen Coup: Das originale "Super Mario Bros. 2" gab´s in Japan nur auf Diskette für das "Twin Famicom", einer mit Diskettenlaufwerk aufgepeppten Version des NES. Optisch und spielerisch entspricht es Teil 1, nur die Levels sind ultraschwer.

VIERFACHER OSCAR • Das "All-Stars"-Modul ist schlichtweg die Krönung des Jump´n´Run-Genres – und besser als "Super Mario World". In Sachen Abwechslung und innovative Spielideen thront der dritte Teil haushoch über den Konkurrenten. Die Tatsache, daß der Spielablauf mit allen Stärken und Schwächen pixelgenau übernommen wurde, stört mich nicht im Geringsten. Ich kann jedoch verstehen, daß einige Kollegen beispielsweise über das fehlende Vertikal-Scrolling im zweiten Teil meckern. Für mich ist "Super Mario Bros. 2" sowieso nur eine "nette Zugabe"; ich stürze mich auf Teil 3 und vor allem auf die "Lost Levels" – Allein diese super-duper-hammerharten Spielstufen rechtfertigen für den Mario-Fan die Anschaffung des "All-Stars"-Moduls. Mehr Spiel für 100 Mark hat bislang kein anderer Hersteller geboten – ein Jahrhundertwerk.

Im dritten Teil sammelt Mario Extras, die er nicht sofort anwenden muß (rechts unten werden sie dargestellt). Vorräte hamstern für knifflige Levels ist angesagt.

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	61 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	96%

16 MBIT

Mario-Fans, was wollt Ihr mehr? Absolut geniales Jump´n´Run, das kaum zu übertreffen ist.

Mega-CD

Mit gewaltigem Werbeaufwand startet Sega nun ein Spielsystem, das in Japan bereits zwei Jahre auf dem Buckel hat, in Deutschland jedoch noch ohne Konkurrenz ist. Mega-CD: Wundermaschine oder Totgeburt? Was kann der Trendsetter wirklich?

Am Anfang...

...standen wilde Gerüchte um ein Gerät, das das Mega Drive ins nächste Jahrtausend katapultieren sollte. Der japanischen Öffentlichkeit präsentierte Sega das Laufwerk mit dem kurzen Namen "Mega CD" im Sommer 1991. Doch erst zum Weihnachtsgeschäft des gleichen Jahres, als die Hardware landesweit in die Geschäfte kam, durften die Spieler loslegen und die Leistungsfähigkeit der Maschine testen. Erste Spiele wie Wolfteams **Sol-Feace** und das Roboter-Gekloppe **Heavy Nova** von Micronet waren jedoch weder Kaufanreiz noch Demonstration der technischen Möglichkeiten. Sega zog mit obskuren Titel wie **Funky Horror Band**, einem japanischen Comic-Rollenspiel um eine außerirdische Rockgruppe, und dem Baseballspiel **Super League** nach.

Doch auch nach der langerwarteten Automatenumsetzung **Final Fight CD** gibt's bisher nur vier CD-Spiele aus dem Hause Sega. Fleißiger sind die Designer von Wolfteam, die seit Sol-Feace rund ein Dutzend weitere Spiele veröffentlicht haben. Der nächste Titel der Telenet-Tochter war im Frühjahr 1992 das Jump´n´Run **Earnest Evans.** Technisch war der Titel interessant: Keine Spielfigur ist im herkömmlichen Sinne animiert, dafür bestehen Held und alle Feinde aus rotierenden Einzelteilen. **Aisle Lord**, ein traditionelles Rollenspiel mit japanischen Texten, war das nächste Wolfteam-Produkt. Im Intro ließen sich erstmalig Realfilmschnipsel blicken – als frühes "Live Video"-Experiment noch sehr grobkörnig, langsam und ohne Sound. Dafür tummeln sich eine "echte" Schauspielerin und ein Zeichentrickcharakter in der gleichen Realfilm-Umgebung – das gab's bisher in noch keinem Videospiel. Rollenspiele sind in Japan stark auf dem Mega-CD vertreten: Game Arts´ wunderschönes **Lunar – The Silver Star**, **Dark Wizard** von Renovation und **Vays** sind weitere Vertreter des Genres, die kaum auf deutsche Bildschirme gelangen werden. Daneben lieben die Japaner Strategie-Wälzer wie **Schwarzschild** oder **Tenbu Mega-CD Special**, die neben immensen Mengen an Texten fantastische Intros und Sounduntermalung bieten. Ein Kuriosum ist Masayas **Ranma 1/2**: Ihr steuert den Zeichentrick-Held Ranma durch eine neue Episode seiner Fernsehserie, flirtet dabei mit großäugigen Mädchen und bestreitet strategische Kämpfe mit üblen Gesellen. Schon 1992 war das ersten Spiel aus europäischer Produktion fertiggestellt. Zum Start der Mega CD-kompatiblen Spielkonsole **Wondermega** hatten die englischen Spielentwickler Core Design ein Maskottchen und das passende Spiel entwickelt. Das farbenfrohe Jump'n Run **Wonderdog** bildete den Grundstein für eine ganze Palette von CD-Spielen, die Core für verschiedene Hersteller entwickeln sollte. Für JVC produzierten sie **Jaguar XJ 220** und **Wolfchild**, für Sony entstanden die CD-Umsetzungen von **Chuck Rock** und **Hook**. Die letzten drei Titel erschienen zum US-Start des Sega-CD im November 1992. Dort lieferte Sega die Hardware zusammen mit den Spielen **Sherlok Holmes** und **Sol-Feace**, einer CD-Collection mit ehemaligen Modul-Bestellern, einer CD-Graphics und einer Musik-CD zum niedrigen Komplettpreis von 299 Dollar aus – die erste Lieferung von 70.000 Exemplaren war in zehn Tagen ausverkauft. Digital Pictures war mit seinen Realfilm-CDs **Make my Video**, **Night Trap** und

Von JVC kommt die teure Edelkonsole, in der Mega Drive und Mega-CD unter einer formschönen Haube vereint sind. Neben den Fähigkeiten der Konsole ist das Gerät MIDI-, HDTV- und Karaoke-tauglich.

Das erste Spiel auf dem Mega-CD hieß Sol-Feace und wird auch in Deutschland erscheinen

Für Videospieler sind Adventures wie Willy Beamish ein neues Genre

In Japan sind aufwendige Strategiespiele sehr beliebt: Im Bild Wolfteams Tenbu

Das erste FMV-Intro - Aisle Lord

Mehrere FMV-Filme gleichzeitig auf dem Schirm: Kris Kross Make my Video

Rasantes Tunnelgeballer mit Trickaufnahmen aus Miniaturgängen: Sewer Shark

Eindrucksvolle Filmsequenzen aus dem japanischen Strategiespiel Tenbu

Der US-Spielwarenriese Hasbro plante Mitte der 80er Jahre die aufwendige Videospielkonsole NEMO, ein Gerät, das es niemals zur Serienreife bringen sollte. Unter anderem war der Videospielpionier Rob Fullop (Erfinder der VCS-Spiele Demon Attack und Cosmic Ark) mit der Entwicklung von interaktiven Spielfilmen auf Laserdisk beauftragt.

Sewer Shark der schnellste US-Entwickler. Insider wissen warum: Die Konzepte entstanden für das **NEMO**-Projekt des Spielwarenherstellers Hasbro und lagerten seit 1986 in der Schublade. Weitere wichtige US-Lizenznehmer sind Dynamix (Sierra-Adventures), die Acclaim-Labels Flying Edge und Arena, Electronic Arts und Virgin. In Japan entwickelt inzwischen auch Konami Mega-CD-Spiele.

Technik

Das Mega-CD nutzt nicht nur den riesigen Speichervorrat einer Compact Disc (4400 MBit), sondern besitzt auch eine Reihe von Features, die die Fähigkeiten der Grundkonsole erweitern. Wichtigster Baustein ist ein zweiter Prozessor, der parallel zum Mega-Drive-Chip läuft. Der 68000er im Mega-CD ist mit 12,5 MHz getaktet. Außerdem beherrscht er eine Reihe von Tricks, die auf den folgenden Seiten erkärt werden.

Wer ein CD-ROM besitzt, kennt das Problem mit den Wartezeiten während des Ladevorgangs. Um den Pausen beim Zugriff auf die CD-Daten vorzubeugen, hat Sega einen Zwischenspeicher eingebaut, der 6 MBit Programm-, Grafik- und Sounddaten laden kann, während das Spiel weiterläuft. Im Mega-CD ist ein PCM-Soundchip eingebaut, der ursprünglich für die Spielautomaten von Sega entwickelt wurde. Der Chip stellt dem Mega Drive zehn zusätzliche Digi-Kanäle zur Verfügung - damit ist selbst das Super Nintendo akustisch in den Schatten gestellt. Leider nutzen bisher nur einige Core-Produktionen (u.a. Wonderdog) die Möglichkeiten des Soundkraftwerks. Schließlich hat das Mega-CD noch einen weiteren praktischen Baustein: Ein batteriegepufferter Speicher behält Spielstände auch nach dem Aussachalten der Konsole im Gedächtnis. Fummelige Paßwörter gehören der Vergangenheit an – wenn die Programmierer es wollen.

FMV – Full Motion Video

Als erste Spielkonsole in Europa kann das Mega-CD Realfilm darstellen. Die relativ geringe Bildqualität hat technische Gründe: Weil eine Filmsequenz selbst den Speicherplatz einer CD sprengen würde, müssen die Programmierer auf Tricks zurückgreifen. Statt der üblichen 30 Bilder pro Sekunde werden Mega-CD-Videos nur 15 bis 20 mal aufgebaut. Um die Datenmenge weiter zu reduzieren, wird statt dem ganzen Bildschirm nur ein kleiner Ausschnitt benutzt. Schließlich wird die Anzahl der Farben auf 64 gekürzt und die Bildauflösung verringert. Deshalb sehen Mega-CD-FMVs aus der Nähe etwas grobkörnig aus. Die Bildqualität der Full-Motion-Video-Spiele wird aber immer besser. Die erste FMV-Sequenz auf dem Mega-CD ist im Vorspann des Japano-Rollenspiels Aisle Lord zu sehen, komplette FMV-Spiele sind Night Trap, das Aufgrund von Gewaltdarstellungen nicht in Deutschland erscheint und Sonys Sewer Shark, mit einer Verbindung aus Trickaufnahmen und einprojezierten Computerfiguren.

Zooming

Seitdem das Super Nintendo auf dem Markt ist, und die Fans durch seinen **Zoom-Spezialchip** überrascht, blicken Mega-Drive-Jünger mit Neid auf die Nintendo-Konsole. Mit dem schnellen Prozessor des Mega-CD ist nun auch das Zoomen von komplexen Objekten kein Problem mehr. Als erstes Spiel war eine Zoom-Routine im japanischen Jump´n´Run Earnest Evans im Einsatz, danach nutzte **Robo Aleste** diese Möglichkeit des Zusatzprozessors. Später entdeckten die Programmierer einen

Die Rennszenen aus Batman Returns CD begeistern mit multiplem und rasantem Sprite-Zooming

Core Designs Jaguar XJ 220 zeigt flüssig zoomende Details, die typisch für das Gastland der Strecke sind.

Aus dem Intro von Batman Returns CD: So funktioniert ein Zoom-Effekt.

Das Batmobil zeigt, daß auch das Mega-CD bildschirmfüllend zoomen kann.

Das Super Nintendo kann ein Sprite beliebiger Größe stufenlos vergrößern, verkleinern und drehen. Besonders eindrucksvoll ist der Baustein bei "F-Zero" oder beim Sturzflug eines Jadgbombers in Konamis "Super Probotector" im Einsatz.

Flug durch die Blutbahn aus Psygnosis' Microcosm

Ebenfalls Computer-generiert ist der AT-AT-Walker aus Rebel Assault

Leider nicht in Deutschland zu bewundern: Japanische Intros aus Anet Futatabi und Ranma 1/2

Vorteil des Mega-CD: Im Gegensatz zum Super Nintendo kann das Mega-CD mehrere Sprites gleichzeitig mit dem Spezialeffekt bearbeiten, allerdings nicht in jeder beliebigen Größe. **Jaguar XJ 220** von Core bietet stufenlose Zoomings von gegnerischen Rennwagen und unzähligen Objekten am Wegesrand, die Renn-Sequenzen der **Batman Returns CD** haben gar noch bessere und schnellere Zooms zu bieten. Hier werden die Straße, Objekte am Rand, Feinde und Batmobil unabhängig voneinander vergrößert und verkleinert.

Rotation

In traditionellen Animationen werden alle Bewegungen eines Sprites einzeln gezeichnet und nacheinander abgespielt. Diese Technik stammt aus dem Zeichenrtickfilm und ist seit den ersten Automatenspielen ("Pac Man", "Space Invaders") Standard. Da die Animationen immer anspuchsvoller und aufwendiger werden – im neuen Mega-Drive-Spiel "Aladdin" stecken beispielsweise 12.000 Animationsphasen – brauchen diese immer mehr Speicherplatz. Bei der Sprite-Rotation wird dem Prozessor nur eine Anfangs- und eine Endposition vorgegeben, wobei die gesamten Zwischenstufen wegfallen. Der Chip errechnet bei jedem Spiel die fehlenden Positionen und spart so erheblichen und kostbaren Speicherplatz. Außerdem werden so irrsinnig schnell drehende Raumschiffe und wild umherschlagende Roboterarme möglich, wie sie in Sol-Feace oder Robo Aleste zu sehen sind. Rotationen können herkömmliche Animation aber niemals ersetzten und sind für die Darstellung eines Helden ungeeignet, wie der mißlungene Versuch in Earnest Evans zeigt: Der komplette Held besteht aus rotierenden Körperteilen, die ihm eine äußerst seltsame Motorik verleihen – kein schöner Anblick. Passender ist der Einsatz von Rotation im englischen **Thunderhawk** Eine perfekte Geschwindigkeitsillusion wird über unzählige Bodenpunkte erreicht, die einzeln bewegt werden.

Alle Bodenpunkte in Thunderhawk werden gezoomt und rotiert.

Der erste rotierende Held der Videospiel-Geschichte heißt Earnest Evans

Warum CD?

Die größte Schwäche des Speichermediums CD ist die langsame Geschwindigkeit, mit der Daten gelesen werden. Dagegen stehen aber eine Menge Vorteile. Der wichtigste ist der immense Speicherplatz zu günstigen Herstellungskosten: Mit theoretischen 4400 MBit übertifft der Platz einer CD selbst die größten Neo-Geo-Module um das vierzigfache. Dabei kostet eine CD in der Herstellung nur wenige Mark, während der ROM-Platz auf einem 100 MBit-Modul wie "World Heroes 2" mit einem Preis von 400 Mark auch an den Käufer weitergegeben wird. Trotzdem ist der Verkaufspreis von gut 100 Mark für eine Mega-CD gerechtfertigt: Werkelte früher nur ein kleines Team an der Fertigstellung eines Moduls, beteiligen sich jetzt Dutzende von Künstlern an der Herstellung eines CD-Spiels. Statt Programmierern, Grafikern und einem Soundbastler sind jetzt Animationskünstler für die aufwendigen Intros beteiligt, für die akustische Begleitung sorgen professionelle Musiker oder gar ein ganzes Orchester. Bei FMV-Spielen sind zudem Schauspieler und Filmteams mit Kameraleuten, Beleuchtern, Technikern und Reggisseur zu bezahlen. Statt 200.000 bis 500.000 Mark steigen bei aufwendige CD-Produktion die Kosten in den Millionenbereich. Beispiele hierfür sind **Sewer Shark**, das Oscar-Prei-

Silpheed ist ein eindrucksvolles Beispiel für Computer-generierte Grafik

TOP 5

	TITEL	BESONDERES
1.	*Thunderhawk (Core Design)*	*Ultraschnelle 3-D-Helicopterballerei*
2.	*Cobra Command (Wolfteam)*	*Gut spielbares und motivierendes Zeichentrick-ballerspektakel*
3.	*Silpheed (Game Arts)*	*Die unglaubliche Grafik macht selbst PC-Besitzer neidisch*
4.	*Night Trap (Sega)*	*Realfilmadventure mit weiblichen Teenagern und außerirdischen Vampiren vom Planeten Lachhaft. Nach Protesten in England kommt's in Deutschland nicht.*
5.	*Batman Returns (Sega)*	*Die Rennsequenzen bieten die bisher imposantesten Zoomeffekte.*

FLOP 5

	TITEL	BESONDERES	IN DEUTSCHLAND?
1.	*Ninja Warriors (Taito)*	*Brutale Automatenumsetzung mit 8-Bit-Grafik*	*Nein*
2.	*Night Striker (Taito)*	*Lachhaftes 3-D-Spiel mit unidentifizierbaren Pixelhaufen*	*Nein*
3.	*Heavy Nova (Micronet)*	*Dilletantisches Robotergeprügel*	*Nein*
4.	*Afterburner 3 (CSK)*	*Schlechter als auf Master System*	*Leider Ja*
5.	*Batman Returns (Sega)*	*Die Plattform-Levels sind zum Ausschlten öde*	*Ja*

Diese "monströsen" Vampire jagen die Mädels aus "Night Trap"

Wild-West-Show "Mad Dog McCree" – zu brutal für Germany?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) "schützt" die deutsche Jugend vor harten Sex- und Gewaltdarstellungen in Film, Büchern und Videospielen. Einige Hersteller ändern Grafik oder Titel ihrer Spiele, um vor der BPS nicht aufzufallen (Konami mit "Super Probotector" und "Zombies". Andere, wie der US-Hersteller Microprose, schlugen vor Gericht erfolgreich zurück.

stäger John Dykstra (Kamera-Tricks in Star Wars) inszenierte, während Szenen in Hollywood und auf Hawaii gedreht wurden. An dem Zeichentrickspektakel **Road Avenger** waren allein 30 Grafiker beteiligt.

Der Speicherplatz muß nicht nur für aufwendigen Zeichentrick oder FMV verwendet werden: Rollenspiele können so groß werden, daß Ihr monatelang durch malerische Welten reist, die **Sonic CD** hat statt den herkömmlichen zwanzig Modul-Levels das Vierfache zu bieten und das Computer-generierte Universum von **Silpheed** versetzt Euch in eine Spielewelt, wie Ihr sie noch nie gesehen habt. Phantastische Weltraumstationen, gigantische Asteroiden und schwindelerregende perspektivische Schwenks sind bei Modul-Spielen in dieser Qualität nicht möglich. Alle "Silpheed"-Hintergründe wurden auf teuren Grafik-Computern vorberechnet, auf CD abgelegt und werden während der Ballerei ohne großen Rechenaufwand eingespielt. Weitere Beispiele sind die Psygnosis-Produktionen **Dracula** und **Microcosm**, die auf Workstations des Herstellers Silicon Graphics entstanden. Mit derselben Hardware arbeiten die LucasArts-Designer an **Rebel Assault**, das kurz von Weihnachten erscheint: Als Luke Skywalker fliegt Ihr im X-Wing einen Angriff auf den Todesstern, greift einen AT-AT-Walker an oder düst durch Star-Wars- Landschaften – alles unglaublich realistisch und von CD.

Ein weiterer Vorteil der CD liegt auf der Hand. Kratzende Digi-Stimmen, blecherne Soundeffekte oder plumpe Musiken aus dem Soundchip weichen Original-Dialogen und krachenden Explosionen, glasklaren Orchesterklängen und wildem Gitarrengewitter. Mit guter Musik macht ein Spiel noch einmal so viel Spaß und bekommt eine ganz neue Atmosphäre – erlebt das Jump´n´Run **Hook**, spielt die **Ecco CD** oder laßt Euch von der **Cobra-Command**-Soundkulisse aus der Stereoanlage wegblasen.

Trotz dieser Vorteile zieht Konkurrent Nintendo nicht mit: Das lange angekündigte **Super-NES-CD-ROM** ist zugunsten einer neuen Konsole gestorben.

Nur die CD macht Zeichentrickspektakel wie "Cobra Command", "Road Avenger" und "Time Gal" möglich.

Keiner hat´s gesehen, jeder hat sich darauf gefreut: Das SNES-CD-ROM mit ultraschnellem 32-Bit-RISC-Prozessor, diversen Custom-Chips und Double-Speed-CD-Laufwerk sollte Ende 1993 für unter 300 Mark verkauft werden.

Peinlich, peinlich: "Night Striker" besteht aus einer Ansammlung von zoomenden Pixelhaufen.

Nicht in Deutschland

Einige Mega-CD-Spiele werden aus vielfältigen Gründen nicht in Deutschland erscheinen. Dazu gehören die brutalen Automatenumsetzungen von American Laser Games und die erste Konami-CD-Produktion **Lethal Enforcers**. Sowohl beim Polizei-Action-Spiel der Japaner, als auch bei den US-Produktionen **Mad Dog McCree** und **Space Pirates**, ballert Ihr in der Ich-Perspektive Terroristen, Wild-West-Outlaws oder Aliens über den Haufen, die allesamt von echten Schauspielern dargestellt werden. Mit tödlich getroffenen Bösewichtern und spritzendem Blut will sich jedoch kein Hersteller vor der **BPS** sehen lassen.

Ein ähnliches Problem warf **Night Trap** aus dem Rennen: Die bisher einzige Doppel-CD versetzt den Spieler in ein abgelegenes Landhaus, wo eine Pyjama-Party weiblicher Teenager von außerirdischen Vampiren attackiert wird. Trotz ironischer B-Movie-Atosphäre und lächerlichen Monstern wurde das 90 Minuten lange FMV-Spiel zur Zielscheibe der englischen Presse. Sega reagierte mit einer Altersempfehlungen auf der Packung und freute sich über die verkaufsträchtige Publicity. In Deutschland wird das Spiel aufgrund einer Leiche im Kühlschrank und einer Blutsauger-Sequenz nicht erscheinen.

In Zukunft wird Sega auch hierzulande eine Altersempfehlung auf die Packung drucken und damit die Veröffentlichung von Spielen für ein älteres Zielpublikum ermöglichen.

Andere Spiele, die nicht auf einer Veröffentlichungsliste von Sega-Deutschland stehen, sind die Rollenspielknüller **Lunar – The Silver Star** oder die Bladerunner-inspirierte Dealerjagd **Rise of the Dragon**. Hier sind Übersetzungen aus dem Japanischen nötig. Außerdem scheinen "normale" deutsche Videospielkonsumenten nicht sehr von komplexen Rollenspielen begeistert zu sein. Andererseits läge in diesen Titeln die Chance, Spieler aus dem PC-Bereich zur Konsole zu locken.

Neben den marktstrategischen Gründen gibt´s natürlich eine Reihe von schlechten CD-Spielen, von denen uns Sega zum Glück verschont. Einige der schlimmsten Entgleisungen könnt Ihr der Flop-5 entnehmen. *iz*

Rechtzeitig zum Deutschlandstart des Mega-CD ist beim Falken-Verlag ein Buch zum neuen Sega-System erschienen. "Sega Mega-CD" vom MAN!AC-Redakteur Ingo Zaborowski kostet 19,80 Mark und ist unter der Bestellnummer ISBN 3-8068-1452-X in jeder Buchhandlung zu beziehen. Auf 144 Seiten erhaltet Ihr Hintergrundinformationen über Sega, die Entwicklung eines CD-Spiels und Ausblicke auf zukünftige Sega-Hard- und Software.

Das Rollenspiel "Rise of the Dragon" kommt vielleicht nach Deutschland.

Frechheit: Taitos "Ninja Warriors", ein "High-End-CD-Spiel".

Alle deutschen Spiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung	Kommentar
Adventures of Willy Beamish	Dynamix	USA 1993	Computerspiel-umsetzung	★★	Langatmiges Lernadventure mit schöner Grafik und endlosen Ladezeiten
Afterburner 3	CSK	J 1992	Automaten-umsetzung.	★	Sogar die Master-System-Version ist besser: Die Umsetzung des betagten 3-D-Ballerspiels ignoriert die Mega-CD-Fähigkeiten konsequent und ist spielerisch völlig mißlungen
Batman Returns	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★★	Das Spiel mit den zwei Gesichtern: Das grafisch wie spielerisch verpatzte Plattformspiel steht den brillanten 3-D-Rennlevels im Batmobil gegenüber, die atemberaubende Zoom-Effekte bieten. Tolle Musik, aber leider unglaublich schwer.
Black Hole Assault	Micronet	USA 1992	Originalspiel	★★	Duellgeprügel mit außerirdischen Kampfrobotern. Gute Musik, mittelmäßige Grafik, schwache Steuerung. Fortsetzung der "Heavy Nova"-CD, die nicht in Deutschland erscheint. Witzig ist die versteckte Pong-Variante "Black Ball Assault".
Chuck Rock	Sony	GB 1992	Computerspiel-umsetzung	★★★	Unterhaltsames Steinzeit-Jump'n'Run. Bessere Musik, lustiges Intro und sieben zusätzliche Levels sind die Unterschiede zum Moduloriginal.
Cobra Command	Wolfteam	J 1992	Automaten-umsetzung	★★★★	Originaltitel "Thunderstorm FX": Aufregendes Zeichentrickspektakel mit zehn Levels und donnernder Soundkulisse. Macht trotz beschränkter Steuermöglichkeiten Spaß. Ein innovatives Spiel, das ohne CD nicht möglich wäre.
Ecco the Dolphin	Sega	USA 1993	Videospiel-umsetzung	★★★★	Berauschende Musik, neue Soundeffekte und ein versteckter FMV-Lehrfilm über Delphine sind die Änderungen gegenüber dem Modul. Meditatives Spiel für ruhige Gemüter, innovative Spielidee.
Final Fight CD	Sega	J 1993	Automaten-umsetzung	★★★★	Pixelgenaue Umsetzung des Automaten mit besserer Musik und Time-Attack-Modus. Große Sprites, Soundeffekte von CD und Prügeln satt für zwei Spieler. Trotz Spritegeflacker (wie beim Automaten) ein fast perfektes Prügelvergnügen.
Hook	Sony	GB 1992	Videospiel-umsetzung	★★★	Farbenfrohes Jump'n'Run mit klassischem Filmsoundtrack, der eine ungewohnte Atmosphäre verbreitet. Viele Levels, in denen aber nicht allzu viel passiert.
Jaguar XJ220	JVC	GB 1993	Computerspiel-umsetzung	★★★	3-D-Rennspiel für zwei Spieler mit taktischen Spielmodi und eindrucksvoll zoomender Randbebauung. Läßt im Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm merklich in der Geschwindigkeit nach, trotzdem ein spannender Bleifußspaß mit Streckeneditor.
Make my video: Kris Kross	Sony	USA 1992	Originalspiel	★★	Ihr werdet zum Regisseur der Jungrapper: Schneidet und produziert Videos. "Jump", "I missed the bus" und "Warm it up" werden von witzigem Bildschirm-DJ vorgestellt. Kein richtiges Spiel, aber für Fans ein Muß und kurzzeitig ein Riesenspaß.
Make my video: Marky Mark	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★	Wie Kris Kross, mit drei Marky Mark-Hits. Grafisch bessere Filmsequenzen als Kris Kross.
Make my video: INXS	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★	Austro-Rocker INXS für ein älteres Publikum: Wie andere Make my Video-CDs.
Make my video: Power Factory	Sony	USA 1993	Originalspiel	★★	Mit Disco-Hitliferanten C & C Music Factory: Wie andere Make my Video-CDs, Everyboby dance now!
Monkey Island	JVC	USA 1993	Computerspiel umsetzung	★★★★	Eines der besten Computer-Adventures: Skurrile Suche eines Nachwuchspiraten nach Ruhm, Reichtum und seiner Liebsten. Nette Musik und witziger Spielablauf für entspannte Naturen mit Geduld, da Ladezeiten etwas länger dauern.
Prince of Persia	JVC	USA 1992	Computerspiel-umsetzung	★★	Endloses Intro, mittelmäßige Grafik und frustrierende Steuerung: Das Entkommen aus dem Labyrinth des Großvesirs fällt auf dem Mega-CD besonders schwer.
Road Avenger	Wolfteam	J 1993	Automaten-umsetzung	★★	Brachiales Zeichentrickabenteuer, das im Original "Roadblaster FX" hieß. Auf Straßen, in Hotel-Lobbys und in den Kanälen jagt Ihr im frisierten Sportwagen motorisierte Terroristen. Leider nicht so gut wie Cobra Command, verliert nach Durchspielen jegliche Faszination.
Robo Aleste	Compile	J 1992	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★	Erste Mega-CD der Ballerspiel-Zauberer von Compile. Einerseits tolle Effekte (Zooming und verlaufender Hintergrund), andererseits viel Geflacker. Solider Vertikalscroller mit ausgeklügeltem Waffensystem.
Sewer Shark	Sony	USA 1992	Originalspiel	★★	Realfimballerei mit Hollywood-reifem Vorspann und toller Präsentation. Nach einer halben Stunde merkt jeder, daß außer schnellem Tunnelgerase nichts mehr kommt.
Sherlok Holmes	Sega	USA 1992	Computerspiel-umsetzung	★★	Ruhiges Kriminalspiel mit Realfilmsequenzen. Löst drei spannende Fälle im viktorianischen London – nichts für Actionfans.
Silpheed	Game Arts	J 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★★★	Automatenfeeling der Achziger trifft fantastische Polygonlandschaften des nächsten Jahrtausends: Spaßig-hektisches Ballerspiel mit den bombastischsten Intros und Hintergründen der Videospielgeschichte: Muß man gesehen haben.
Sol Feace	Wolfteam	J 1991	Originalspiel	★★	Das erste Mega-CD-Spiel: Horizontal-Scroller mit verblüffender Armut an Ideen. Auch technisch schlecht und zu schwer. Immerhin zwei nette Intros und ein ordentlicher letzter Level.
Thunderhawk	Core Design	GB 1993	Originalspiel	★★★★★	Mega-CD-Meilenstein: 3-D-Action-Spektakel der Spitzenklasse, perfektem Helikopter-Fluggefühl und zahllosen Missionen. Für Deutschland mit deutschen Texten synchronisiert.
Time Gal	Wolfteam	J 1992	Automaten-umsetzung	★★★	Zeichentrick-Reaktionstest mit nettem Japano-Mädel in einer Zeitfalle. Nach spätestens zwei Stunden durchgespielt, aber immerhin witzig in Szene gesetzt.
Wolfchild	JVC	GB 1992	Computerspiel-umsetzung	★★★	In allen Belangen durchschnittliches Jump'n'Run, trotzdem irgendwie spaßig und motivierend.
Wonder Dog	JVC	GB 1992	Originalspiel	★★★★	Kleines Juwel: Witziges Jump'n'Run mit Knuddel-Touch, bunten Welten, unzähligen Geheimräumen und einer Hundertschaft skurriler Feinde. Fantastische Musik und zuckersüßes Intro.

Die Bewertung der Spiele erfolgt durch Sterne: Üble Machwerke erhalten einen, durchschnittliche Dutzendware zwei, solide und gut gemnachte Spiele drei Sterne. Vier Sterne kommen spielerisch an die Spitzenklasse heran, CDs mit fünf Sternen gehören in jede Sammlung.

Samurai Shodown

Auf Europa- und US-Geräten ist "Samurai Shodown" nur entschärft spielbar. Besitzt Ihr eine japanische Konsole, spritzt den Spielfiguren literweise Blut um die Ohren – auf der deutschen ist das Blut weiß eingefärbt worden. Außerdem fehlen die Splatter-Szenen, in denen Ihr die Gegner in der Mitte teilt oder ihnen den Kopf abreißt.

Samurai Shodown wurde lange Zeit als Nachfolger von "Art of Fighting", dem spektakulären "Street Fighter 2"-Verschnitt gehandelt. Mehr als den zoomenden Bildausschnitt hat es mit dem 102-MBit-Klopper aber nicht gemein. "Samurai Shodown" schickt zwölf nagelneue Spielfiguren in den Ring, die allesamt Waffen in der Hand halten. Die Samurais fuchteln mit Schwertern vor dem Gesicht des Gegners herum, der Kabuki hat seine Sense aus dem Gartenschuppen geholt und Schwergewicht Wan Fu greift zeitweise nach seinem goldbeschlagenen Piratensäbel. Neben den muskulösen Recken spielen auch zwei engagierte Frauen mit: Nakoruru, deren Adler sich auf Befehl auf den Widersacher stürzt, und Charlotte, eine französische Degenfechterin in Ritterrüstung. Mit diesen Spielfiguren – jede der zwölf könnt Ihr anwählen – prügelt Ihr Euch durch verschneite Wälder (achtet auf die Bären und Rehe, die Euch gespannt zuschauen), Tempel, Höhlen und auf einem Hochplateau in den Bergen. Ab und zu tauchen im Hintergrund Gestalten auf, die Euch Golddublonen zuwerfen oder eine Handgranate auf dem Spielfeld zurücklassen. Schlagt Ihr vehement genug auf den Gegner ein, verliert der seine Waffe und ist Euch fast hilflos ausgeliefert.

Wie bei vergleichbaren Prügelspielen müßt Ihr aus zwei Runden als Sieger hervorgehen, dann tappt Ihr in den nächsten Level. Zwölf Kämpfe (ein "Mirror Match") liegen vor Euch, ehe Ihr gegen den bösen Obermogul antretet.

Der wilde Kabuki Senryo würft Euch mit seinem langen roten Haar. Einer der witzigen Einfällt in "Samurai Showdown".

Im Nahkampf könnt Ihr dem Gegner die Waffe aus der Hand schlagen. Hier steckt Hattoris Schwert im Boden.

Mit einer Blutfontäne verabschiedet sich Galford. Auf deutschen Konsolen ist das Blut weiß eingefärbt.

In der verschneiten Winterlandschaft beobachten Euch die Tiere im Hintergrund.

IMPOSANT • "Samurai Shodown" ist das mit Abstand beste und aufwendigste Prügelspiel fürs Neo-Geo. Die Grafik erinnert an den zweiten Teil von "World Heroes", ist aber noch detaillierter; das Zooming haben die Designer von "Art of Fighting" übernommen. Die Spielfiguren sind zwar etwas kleiner, dafür wesentlich liebevoller gezeichnet und in Szene gesetzt. Im Gegensatz zu allen anderen SNK-Kloppern sind die Parallelen zu "Street Fighter 2" kaum mehr auszumachen: Die Spielfiguren geben sich eigenständig und ideenreich, die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Spielerisch beschränkt sich "Samuarai Shodown" zwar auf hektisches Gebolze in der Machart von billigen Hong-Kong-Zeichentrickfilmen, macht aber trotzdem einen Heidenspaß. Besonders die Idee, alle Helden mit Waffen auszustatten, trägt zum Spielspaß bei.

Zwei der einfallsreichsten Kämpfer: Wan Fu mit seinem Piratensäbel und Gen-An mit Freddy Kruegers Stahlkralle.

118 MBit

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
PREIS	399 MARK
VERTRIEB	M&B
GRAFIK	85 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	82 %

Vollkommen überzogene Comic-Gewalt ohne Rücksicht auf Verluste. Spielerisch das beste Prügelspiel auf dem Neo-Geo.

Street Fighter 2

Über "Street Fighter 2" wurde mehr geschrieben, als über Michael Jacksons Unterhosen. Jeder Super-Nintendo-Besitzer kennt die zwölf Helden, ihre tödlichen Spezialschläge und die malerischen Hintergründe vor denen sie ihre knochensplitternden Duelle austragen. Doch nur wenige erinnern sich an die Prügelspiel-Anfänge, als die Designer des japanische Herstellers Capcom ein Actionspiel erfanden, bei dem sich zwei Kämpfer auf Leben und Game Over gegenüberstanden. Die Entwickler tauften ihren Automaten "Street Fighter"; unter dem Titel "Fighting Street" wurde er als erstes CD-ROM-Spiel für die PC-Engine umgesetzt. "Street Fighter" war nur mäßig erfolgreich, doch Capcom bastelte bereits am Nachfolger. Mit einem neuem Konzept, Endzeit-Hintergrundgeschichte und horizontal scrollenden Levels sollte sich der erhoffte Erfolg einstellen. Im Gegensatz zum Vorgänger standen nun drei Kämpfer zur Verfügung, die sich sogar mit Waffen wehren und einem Imbiß zur Stärkung aufsammeln konnten. In den ersten Berichten der japanischen Presse hieß das Spiel noch "Street Fighter '89", in letzter Sekunde wurde es umgetauft – wir kennen es unter dem Titel "Final Fight". Gleichzeitig begann die Entwicklung am offiziellen Street-Fighter-Nachfolger, noch davor erschien das NES-Modul "Street Fighter 2010" in Japan und den USA. Die neue Extras, Kämpfer und die futuristische Atmosphäre genügten jedoch nicht für den Verkaufserfolg. Erst "Street Fighter 2", das im März 1991 in den amerikanischen Spielhallen auftauchte, brachte den Durchruch. Der Rest ist Geschichte: Mittlerweile hat der Automat Namcos "Pac-Man" als erfolgreichstes Spiel der Videospielgeschichte überrundet, die Super-Nintendo-Umsetzung ging sechs

Capcom ist den Importhändlern einen Schritt voraus: Wenn Ihr versucht, eine importierte Cartridge auf dem "flaschen" System abzuspielen, blinkt Euch nach einigen Runden eine nette Botschaft entgegen: Hättet Ihr auf die offizielle Version gewartet, wäre Euch diese Schlappe erspart geblieben. Natürlich funktioniert der Schutz auch bei deutschen Modulen: Sie laufen nur auf deutschen Grundgeräten!

Ken und Ryu können Ihren Hurricane Kick jetzt auch in verschiedenen Höhen ausführen. Hier erwischt's den Sowjet-Catcher Zangief. (Super Nintendo)

Die Kämpfer in ihrer neuen Montur: Mit Kens Hurricane Kick ist der erst Endgegner, Balrog, schnell besiegt. Achtet auf seine donnernden rechten Geraden. (Mega Drive)

Chun-Li überspielt Ihre Schwächen mit einem Feuerball. Damit wird sie zur ernsthaften Gegnerin. (Super Nintendo)

Auch Blanka hat dazugelernt: Er rollt jetzt horizontal durch die Luft – so erwischt er Euch im Sprung. (Super Nintendo)

Yoga-Meister Dhalsim verschwindet auf der einen Seite des Bildes und taucht auf der anderen wieder auf. (Super Nintendo)

August 1986:	Street Fighter (Automat)
September 1987:	Fighting Street CD (PC-Engine)
September 1990:	Street Fighter 2010 (NES)
März 1991:	Street Fighter 2 (Automat)
April 1992:	Street Fighter 2' Champion Edition (Automat)
Juli 1992:	Street Fighter 2 (Super Nintendo)
November 1992:	Street Fighter 2' Turbo (Automat)
August 1993:	Street Fighter 2' Champion Edition (PC-Engine, Japan)
November 1993:	Street Fighter 2' Turbo (Super Nintendo)
	Street Fighter 2' Special Champion Edition (Mega Drive)

Turbo & Special

Millionen Mal über die Ladentheke und gilt als "fastest selling cartridge" der Videopspielgeschichte.

Der **"Street Fighter"-Hysterie** in Amerika ist es zu verdanken, daß Capcom den Megaseller schon wenige Monate später zur "Champion Edition" aufrüstete. Nun konnten die Kids auch in die Klamotten der vier Obergegner Vega, Bison, Sagat und Balrog schlüpfen. Nebenbei wurden die Fähigkeiten, Schlagvarianten und Stärken der anderen Spielfiguren leicht frisiert und die Hintergründe farblich verändert... Das neuste Up-Date ist die "Turbo"-Fassung der "Champion Edition" – 15% schneller und mit neuen Special-Moves gespickt.

Nachdem Capcom mit dem Super-Nintendo-Modul "Street Fighter 2" einen Riesenhit gelandet hatte, lizensierten die Japaner den Megaseller an Sega und setzten speziell für das Mega Drive die "Special Champion Edition" um. In den 24 MBit des Moduls steckt neben der "Champion Edition" ein spezieller Turbo-Modus mit zehn Geschwindigkeitsstufen. Außerdem ist's erstmals möglich, die Spezialtricks der Kämpfers einzeln ein- und auszuschalten. Ihr könnt zusammen mit einem Kumpel zwei Mannschaften bilden, bei dem bis zu sechs Einzelmatches über den Gesamtsieg entscheiden.

Legt Ihr Euch das Super-Nintendo-Modul zu, bekommt Ihr ebenfalls die "Champion Edition", zusätzlich die Original-"Turbo", wie Ihr sie vom Automaten kennt. "Turbo" bedeutet einen regelbaren Geschwindigkeitszuwachs von 15% (mit Cheat auch mehr). Einige Spielfiguren kehren mit neuen Spezialschlägen aus der Sommerpause zurück: Chun-Li überspielt Ihr zerbrechliches Auftreten mit einem Feuerball, Dhalsim "beamt" sich von der einen auf die andere Seite des Bildschirms und Blanka rollt jetzt auch diagonal durch die Luft. *ak*

Turbo

Special

Die Grafik der "Turbo"-Version ist nicht wesentlich besser. Die beiden Spiele unterscheiden sich nur im Detail.

Bei der Mega-Drive-Version sind die Spielfiguren nur ein paar Pixel kleiner. Achtet auf die Giebel des Dachs.

In Japan und den USA sind die Möglichkeiten in Sachen Videospiel-Marketing unbegrenzt. Dort gibt es Unmengen von Merchandise-Artikeln, wie T-Shirts, Trading-Cards, Telefonkarten, Puppen, Uhren, Schlüsselanhänger, Sticker, "3-D-Poster", Hörspiel- und Musik-CDs. Bei uns sind einige der Artikel über verschiedene Importhändler erhältlich.

ABGEFAHREN • Showdown zwischen Sega und Nintendo: Wer kommt mit der besseren Version des Prügelknallers auf den Markt? Auf der letzten CES in Chicago sah es noch so aus, als hätte Sega den Kürzeren gezogen (nur ein Level der Normal-Version war zu sehen), doch anscheinend hat Sega nochmal ein Wörtchen mit Capcom gesprochen: Viele interessante Features sind hinzugekommen, die das "Turbo"-Modul auf dem Super Nintendo nicht bietet. Vor allem der Mannschafts-Modus sorgt für mehr Unterhaltung. Was für die "Turbo" spricht? Die Grafik ist detaillierter, die Sprites sind größer und die Hintergründe farbiger – vom Automaten kaum noch zu unterscheiden. Auch Musik und Sprachausgabe überzeugen, genauso wie die Steuerung per Joypad – beim Mega Drive ist der 6-Button-Joypad zu empfehlen.

Im Wettkampf-Modus kämpfen zwei Teams gegeneinander. Alle zwölf Kämpfer können teilnehmen. (Mega Drive)

Für ausgeglichene Matches könnt Ihr die Special-Moves in einem speziellen Menü einzeln ausschalten. (Mega Drive)

IT'S A MAN!AC

MBIT 24

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	80 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	93 %

Die "Special Edition" machts: Dank neuer Spielmodi und imposanter Grafik ein ernsthafter Konkurrent für das Nintendo-Modul.

MBIT 20

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	83 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	93 %

Super Grafik und eine hautnahe Umsetzung von "Turbo" und "Champion Ediution". Noch besser Spielbar als "Street Fighter 2".

Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Fighters

Die für Deutschland von "Ninja"- in "Hero"-Turtles umbenannten Schildkröten gehören zu Konamis altgedientem Heldenstamm. Für die Japaner zogen die fantastischen Vier in zwei NES-Abenteuer, waren jeweils einmal auf Mega Drive und Super Nintendo, sowie doppelt auf dem Game Boy im Einsatz. Nach längerer Funkstille erscheinen im Herbst die "Tournament Fighters" für Super NES, Mega Drive und NES, sowie mit "Radical Rescue" ein weiterer Game-Boy-Titel.

Die grünen Kampfsportkröten kehren zurück: Mit der geballten Kraft von16 MBit stürmen die **Teenage Mutant Hero Turtles** zum zweiten Mal das Mega Drive. Diesmal hat Konami die ausgetretenen Pfade der seitlich scrollenden Klopper-Orgien verlassen, und ein Duell-Geprügel im "Street Fighter"-Stil programmiert.

Der außerirdische Finsterling Krang hat sich eine neue Teufelei ausgedacht: In seinen Labors klont er übellaunige Zwillinge der Turtles und schickt sie zur Erde, um Meister Splinter zu entführen. Die vier Helden erhalten die Nachricht von der Tat per TV und machen sich auf den Weg zur entfernten Galaxie, in die sich die Entführer und ihr Boss geflüchtet haben. In der Dimension X angekommen, dürft Ihr auf einer Karte den nächsten Einsatzort bestimmen: Ob futuristisches Raumschiff, malerischer Eisplanet oder heiße Lava-Welt – jede Station hat Ihre eigenen Gefahren.

Ihr wählt Eure Spielfigur aus dem Turtles-Quartett sowie vier weiteren Kämpfern aus, und fightet auf den acht Planeten der Reihe nach gegen die geklonten Ebenbilder der TMHT und ihrer Freunde. Am Ende steht Euch der Zweikampf mit Super Krang bevor, der die gemeinen Taktiken seiner Handlanger locker übertrifft. Die Turtles beherrschen mehrere Schlag- und Trittvarianten, außerdem setzt jede Schildkröte ihre altbekannte Waffe ein: Leonardo wehrt sich mit zwei Katana-Schwertern, Michaelangelo wirbelt seine Nunchakus durch die Luft, Donatello schwört auf seinen Bo-Stab und Raphael hält sich die Gegner mit messerscharfen Sais vom Leib. Daneben hat jede Schildkröte noch einige Specials zu bieten: Leo wirbelt mit seinen Schwertern um die eigene Achse, Mike und Raph aktivieren mit der richtigen Joypad-Kombination gefährliche Beams. Wie in früheren Turtles-Spielen haben alle Helden Vor- und Nachteile: Je nach Waffe sind Reichweite und Durchschlagskraft verschieden. Ihr dürft neben dem "normalen" Spielverlauf, der oben beschriebener Story folgt, auch ein Turnier bestreiten. Dort versucht Ihr solange zu überleben, bis alle Gegner schlapp auf der Matte liegen. Außerdem gibt´s den obligatorischen Zwei-Spieler-Modus für die Austragung persönlicher Meisterschaften. Insgesamt fordern acht Schwierigkeitsgrade Euer Können, außerdem sind Kraft und Schnelligkeit jeder Spielfigur regulierbar.

Erwähnenswert ist die Soundkulisse: Auf dem Modul befinden sich dreißig Musikstücke. Daneben könnt Ihr 71 Soundeffekte und weitere 69 Samples in hoher Qualität abrufen.

Verloren im Weltraum: Auf einem Raumschiff prügelt sich Mike mit Ray Fillet, der mit einem tückischen Schuß antwortet.

In acht Schauplätzen der Dimension X prügeln sich die Turtles mit den Bösewichten.

Malerisch: Auf dem Magma-Planeten ist ein heftige Flirt zwischen April und Casey im Gange

Selbst im ewigen Eis wird heftig um die Rettung von Meister Splinter gekämpft.

Ähnlich wie in anderen Prügelspielen lassen sich Specials aktivieren

Schleudertrauma: Diesem Special ist keine noch so schnelle Kröte gewachsen.

Noch einmal zum Genießen:Nach dem entscheidenden Sieg folgt die Zeitlupenwiederholung.

Leo wird rabiat: Die Spezialtechniken der Turtles sind ebenso wirkungvoll wie witzig.

Freunde muß man haben

Den Turtles stehen vier Spielfiguren zur Seite, die man aus ihren bisherigen Abenteuern nicht kannte oder bisher bevorzugte Opfer waren. So hat April O'Neil einen Karate-Schnellkurs besucht, ihren gelben Overall gegen luftigere Kleider getauscht und prügelt nun kräftig mit. Weitere Helfer sind der Käfer Sisyphus, der Gigant Ray und Casey Jones, ein maskierter Kämpfer mit Eishockeyschläger.
Sämtliche Rabauken setzen eigene Specials wie Zeitbomben, einen fatalen Würgegriff oder die Kratzattacke mit spitzen Fingernägeln ein, um die Gegner schneller in die Knie zu zwingen..

MEGACOOL • Die "Tournament Fighters" sind durch den witzigen Ansatz und die technisch perfekte Ausführung ein ideales Spiel für Prügelfans, die es nicht allzu komplex mögen. Die Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, die Soundeffekte außerirdisch gut. Spielerisch hat Konami aus zwei Feuerknöpfen (mit dem dritten wird "gereizt") herausgeholt, wozu andere Hersteller sechs brauchen: Die Steuerung ist einfach und lädt zum unbeschwerten Losprügeln ein. Andererseits sind der Taktik dadurch Grenzen gesetzt – das Spiel legt den Schwerpunkt mehr auf Action, als auf Kampfstrategie. Aufgrund der wenigen Kämpfer ist das langfristig etwas wenig. Trotzdem macht's Spaß, sich herumzukloppen und zu zweit ein paar Runden zu bestreiten. Auf dem Mega Drive gibt's nur wenige gute Prügelspiele. Mit den "Tournament Fighters" startet Konami gleich an die Spitze durch.

SN

Kurz nach der Mega-Drive-Version erscheint rechtzeitig zum Weihnachtsfest die Super-Nintendo-Variante der "Tournament Turtles". Auch auf Nintendos 16-Bit-System protzt Konami mit 16 MBit Speicher.
Diesmal sind die Leonardo, Raphael, Michaelangelo und Donatello quer durch die USA unterwegs, um Shredders Handlanger aufzuspüren, zu vermöbeln und mit einer dicken Nase heimzuschicken. Selbstverständlich spendierten die Designer den vier Turtles viele neue Spezialschläge. Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr die erstmals Bösewichter wie Shredder oder Leatherhead eigenhändig in den Kampf führen und zum Sieg im Turnier der besten Prügelspezialisten führen.

Auf dem Super Nintendo dürft Ihr auch mit Fiesling Shredder antreten.

Specials sind das Salz in der Prügelspielsuppe.

MBit 16

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI

GRAFIK	79 %
SOUND	85 %

SPIELSPASS 80 %

Actionlastige, gut spielbare Variation von Street Kombat & Konsorten mit genialen Soundeffekten.

Super Nintendo: **Entwickler:** Sculptured Software • **Produzent:** Jeff Peters • **Programmierung:** Gary Lindguist, Adam Clayton • **Grafik:** Alan Taylor, Adam Clayton, Rob Kemp • **Sound:** Mark Ganus
Mega Drive: **Entwickler:** Probe Software

Mortal Kombat

Bislang haben sich alle Prügelspiele neueren Datums spielerisch und grafisch eng an "Street Fighter 2" gehalten. Das amerikanische "Mortal Kombat" tanzt da aus der Reihe: Statt Grafiker wurden Schauspieler ins Studio geholt, passend eingekleidet und in ihrer Bewegung per Videokamera aufgenommen. Danach wurde die Darbietung im Computer digitalisiert und gespeichert. Fließend aneinandergefügt ergiebt das einen aufwendigen Grafikknaller in "Pit Fighter"-Tradition.

Vor vielen, vielen Jahren kamen die besten Kämpfer der Welt zusammen um im Shaolin-Wettkampf um Ruhm und Ehre den Titel des "Grand-Champion" zu erlangen. Aber das ist jetzt schon lange her, nun hält hat der böse Fürst Shang Tsung das Turnier in seinen Klauen und fordert von jedem Verlierer die Seele. Seit Jahrhunderten beherrscht er nun das Turnier – kein Streiter konnte es bislang mit ihm aufnehmen. Seine rechte Hand, der vierarmige Hühne Goro hat jeden Widersacher bereits vor dem Eintritt in Tsungs Gemach niedergerungen. Jede gewonne Seele stärkte zudem die Macht des dämonischen Fürsten. Trotzdem treffen sich jährlich eine Handvoll Kämpfer, um gegeneinander und schließlich gegen Shang Tsung anzutreten.

Bei "Mortal Kombat", der **Umsetzung** des erfolgreichen Midway-Automaten, prügeln sich sieben wagemutige Fighter um den Titel. Alle Feuerknöpfe des Joypads sind belegt, die Helden kicken, boxen, schicken den Gegner mit einem Fußfeger oder einem Handkantenschlag zu Boden. Auch Special-Moves, mit komplizierten Joypad-Manövern auszuführen, haben die Designer eingebaut. Besonders fies sind die "Finishing Moves", die Ihr ausführen könnt, sobald der Gegner angeschlagen vor Euch umherwankt.

Sexy und gefährlich: Sonya ist die einzige Frau, die am Wettkampf teilnimmt. Hier bei einem Geplänkel mit dem "Mann mit der Maske", Sub Zero. (Super Nintendo)

Gelenkig: Strakstrom-Freak Rayden haut dem Bruce-Lee-Clone Liu Kang eins auf die Nase. (Mega Drive)

Reglmäßg zwischen den Kämpfen zerschmettert Ihr einen Stapel mit stabilen Holzbrettern. (Mega Drive)

Mit seinem Elektrostahl heizt Rayden seine Gegner auf. Wer nicht deckt, wird unter Strom gesetzt. (Super Nintendo)

WO IST DAS BLUT? • Wenn heutzutage ein Prügelspiel veröffentlicht wird, muß es sich mit "Street Fighter 2" messen. Das grafisch eigenständige "Mortal Kombat" weiß im Gegensatz zu vielen anderen Produkten zu überzeugen: Die Spielfiguren sind einfallsreich und gut zu steuern. Es gibt viele verschiedene Hintergründe und saubere Musikuntermalung. Pech, daß "Street Fighter 2" durch die neuen Versionen wieder ein paar Schritte voraus ist und Mortal-Kombat-Fights oft in Hektik ausarten – zeitweise begreift Ihr gar nicht, wieso der Kampf so schnell zu Ende ist. Die Joypad-Belegung ist für Prügel-Veteranen etwas ungünstig – seid wann braucht man zum Decken einen Feuerknopf? Grafisch hat die Nintendo-Version mehr zu bieten und ist eine fast 100%-Kopie des Automaten. Davon abgesehen sind beide Varianten identisch.

MBIT 16

HERSTELLER	ARENA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	71 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	74%

Grafisch schwächer als das Nintendo-Modul aber mit 6-Button-Pad genauso gut spielbar. Per Cheat mit Blut & derben Dead-Moves.

MBIT 16

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	160 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	80 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	77%

Erstklassige Automatenumsetzung. Brutale Gags, fesslender Zwei-Spieler-Modus und beeindruckende Grafik.

Entwickler: Sculptured Software

Royal Rumble

MD

Kurz nach der Super-Nintendo-Fassung kommt nun das neue WWF-Spektakel auch für das Mega Drive. Zwölf bekannte Kämpfer wie Hulk Hogan oder "Macho Man" Randy Savage treten in vier Disziplinen an: Eins-gegen-Eins, traditionelles Zweier- und Dreier-Tag-Team, sowie im spektakulären Royal Rumble. Hier steigen alle Wrestler in den Ring – der letzte, der sich zwischen den Seilen aufhält, ist der Sieger. Natürlich hat jeder Kämpfer seine Spezialität: Der Undertaker zwingt seine Gegner mit dem Tombstone in die Knie, Razor Ramon wendet als Finishing-Move den Razor's Edge an. In allen Disziplinen können zwei Spieler antreten, Solokämpfer erleben drei Spielvarianten und zehn Schwierigkeitsgrade.

Rabatz im Catch-Ring: Beim Royal Rumble kämpft jeder gegen jeden.

MBiT 16

HERSTELLER	ARENA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	69 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	76%

Witziges WWF-Wrestling-Spektakel: Macht vor allem im anarchischen Royal Rumble und zu zweit einen Riesenspaß.

HALSBRECHERISCH • 16-MBit machen doch etwas aus: Die Animationen sind besser, die Kämpfer wirken größer und plastischer als im Vorgänger, außerdem kommen die Soundeffekte knackiger. Die Steuerung ist nicht zu einfach – Special Moves sind nur mit Übung zu aktivieren. Am besten ist Royal Rumble aber zu zweit – nichts geht über das Vermöbeln eines Kumpels mit einem herumstehenden Klappstuhl, wenn der Ringrichter gerade wegen eines "zufälligen" Treffers K.O. am Boden liegt.

Die WWF (World Wrestling Federation) ist die erfolgreichste Catch-Liga der Welt und füllt in den USA und England ganze Stadien, wenn Höhepunkte wie der Summerslam, King of the Ring oder ein Royal Rumble anstehen.

Produzent: Cathy Bartz Todd • **Programmierung:** Mark Kelly • **Grafik:** Virgin Art Departement • **Musik:** Tommy Tallariko

Cool Spot

SN

Cool Spot ist das Maskottchen des amerikanischen Softdrinkherstellers **7-Up** und feierte vor kurzem mit einem Mega-Drive-Spiel seine Konsolen-Premiere. Jetzt treibt der aufgeweckte Kreis mit Handschuhen und Sonnenbrille auch auf dem Super Nintendo sein Unwesen. Spot hat die Aufgabe, alle Spielstufen nach kleinen roten Kreisen zu durchsuchen. Sobald er eine stattliche Zahl beisammen hat, muß er den Käfig finden, in dem einer seinen Artgenossen sitzt. Dabei kommen ihm gefährliche Krebse, Mäuse und haarige Spinnen in die Quere. Spot überwindet Hindernisse, hängt sich an Luftballons und hangelt sich an Seilen hoch. Am Ende trifft er auf den Endgegner, der all die anderen Spots entführt hat.

Auf der Suche nach Euren Freunden balanciert Ihr auch über die morschen Stege am Hafen.

MBiT 8

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	79 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	80 %

Witziges Jump'n'Run mit erstklassiger Grafik und einfallsreichen Feinden. "Cool Spot" gehört in jede Spielesammlung.

MEGACOOL • Schon auf dem Mega Drive glänzte das Spiel um den Softdrink-Helden mit erstklassiger Grafik, auf dem Super Nintendo sieht's gleich noch eine Klasse besser aus. Die Animation von Spot & Co. ist perfekt, die Hintergründe sind detailliert, die Gegner witzig. Spätestens wenn die Mäuse anfangen, Euch mit Käsestückchen zu bewerfen, seid Ihr in Spots Bann. Die Designer haben sich jedoch nicht auf eine blose Umsetzung beschränkt, sondern spendierten ihrem Helden neue Levels.

7-Up schickten ihr Maskottchen schon einmal als Spieleheld auf die Mattscheibe. Virgins "Spot" war eine clevere Brettspiel-Grübelei, die Ende 1990 für Computer erschien. Spot selbst trat damals jedoch nur als Schiedsrichter auf.

Lara: Ich mag keine Videospiele, weil ich sie für unpersönlich halte. Ich verbringe meine Zeit lieber mit anderen Menschen, als mit dem Computer.

Sandra: Ich finde Videospiele eigentlich ganz gut, weil man sich schnell reinversetzen kann. Es macht einfach Spaß!

Irid: Ich mag Videospiele. Wenn mir langweilig ist, ist's OK.

Emina: Ich finde Videospiele einfach total stupide. Es ist eine dumme Zeitverschwendung.

Stephanie: Videospiele sind ganz in Ordnung – solange man's nicht übertreibt.

"VIDEO MACHEN

Warum mögen Mädchen keine Videospiele? Mit dieser Frage überraschte MAN!AC Mädchen von 14 bis 22. Die Mehrzahl unserer Gesprächspartnerinnen hatten wenig Videospielerfahrung, aber eine klare Meinung: Videospiele sind nichts für Frauen. Betrachtet man die Kernaussagen auf dieser Seite (so ähnlich sahen es alle Befragten), ist klar, daß Entwicklung, Werbung und Verkauf am Mädchen vorbeizielen. Sieht man vom Game Boy ab, gab's kaum ein Spiel oder ein Videospielgerät, das Frauen zum Spielen ermuntern konnte. Scheinbar waren auch die männlichen Altersgenossen mit der Aufklärung in Sachen Videopsiel nicht besonders erfolgreich...

Spiele für Mädchen

...gibt's nicht. Video- und Computerspiele bieten männliche Helden und weibliche Opfer; die beliebtesten Genres behandeln Sport, Wirtschaft, Krieg und Action. Zumindest Spiele mit mehreren Hauptpersonen leisten sich den Luxus einer weiblichen Heldin. In "Streets of Rage", "Mortal Kombat" und "Street Fighter 2" prügeln Frauen kräftig mit, sind als sexy Blickfang aber auf den männlichen Joypad-Fan zugeschnitten. Das gleiche gilt für Rollenspiele, die das Geschlecht der Spielfiguren der persönlichen Wahl überlassen. Ein anderes Verhalten legen Rollenspielmädels nicht an den Tag – letztlich bleibt's gleich, ob eine Frau oder ein Mann dem Monster eins überzieht. Die positive Ausnahme kommt aus dem Computerspiellager: Die französischen Entwickler der Firma Infogrames schufen für ihr Horror-Adventure "Alone in the Dark" eine weibliche Heldin, die sich optisch und akustisch vom Mann unterscheidet. Für Frauen, die sich vor den PC wagen, kommt die Option auf eine passende Spielfigur überraschend, zudem das atmosphärische Abenteuer im viktorianischen Ambiente auch inhaltlich anspricht. Sieht man vom Nintendo-Gag ab, eine NES-Strickmaschine zu veröffentlichen

Yasmin: Ich finde Videospiele ziemlich langweilig. Außerdem verliert man seine Kreativität , wenn man die ganze Zeit vor dem Computer sitzt.

Anne: Die kleinen Kinder sitzen den ganzen Tag nur noch zuhause vor dem Bildschirm. Allein deshalb hasse ich Computer- und Videospiele.

Alex: Videospiele finde ich dämlich, weil alle nur mit Gewalt zu tun haben und man ständig irgendwas vernichten muß. Außerdem gibt's keine Abwechslung: Alle Computerspiele sind doch derselbe Käse.

Nathalie: Ich mag einfach keine Videospiele, weil ich sie langweilig finde. Mich interressiert weder die Technik noch der Bildschirm. Das ganze reizt mich nicht im Geringsten.

(aus diesem Vorhaben der späten 80er Jahre wurde leider nichts), sind andere Versuche, eine weibliche Zielgruppe zu erreichen, phantasielos und peinlich. Über dem Anspruch "für Mädchen" vergessen die Hersteller spielerische Qualitäten. Jüngstes Beispiel ist das dümmliche "Barbie" für das Nintendo Entertainment System. Mit der weltweit wichtigsten Lizenz für eine junge, weibliche Zielgruppe scheinen für den Hersteller die Möglichkeiten ausgereizt.

Selbst wenn man Videospielen wie "Beauty & the Beast" und "Arielle" eine Identifikationsmöglichkeit für Frauen zuspricht, bleibt der Erfolg vom Marketing abhängig. Solange sich Werbung und Verkauf nicht direkt an das Mädchen wenden, fühlt sich die potentielle Kundin nicht angesprochen. Nur der Game Boy war in dieser Beziehung erfolgreich: Als normaler Konsumartikel außerhalb des Fachandels erhältlich und über Publikationen beworben, die auch von Frauen gelesen werden, gingen vom unkomplizierten Spaßmacher mehr als zwei Millionen in weibliche Hände. Das russische "Tetris" bot intelligente Unterhaltung ohne männliches Kraftmeierei und wurde so zu einem Modul, das auch Frauen in den Bann zog.

Spiele von Frauen

Auf der anderen Seite sind Frauen seit den frühen 80er Jahren in die Spieleentwicklung involviert. Carol Shaw gehörte vor knapp fünfzehn Jahren zum Entwicklerstamm des jungen Unternehmens Atari und wurde später als Mitbegründerin des Softwareherstellers Activision bekannt. In Deutschland sind von Ihr unter anderem "River Raid" (mittlerweile indiziert) und "Happy Trails" für die Konsolen-Oldies Atari VCS und Mattell Intellivision erschienen

...OSPIELE DUMM!"

Von den frühen Textadventures inspiriert, schuf Roberta Willliams mit dem Grafik-Adventure "Mystery House" ein ganzes Genre, das mit der Weiterentwicklung "King's Quest" zum Grundstein des erfolgreichen Spieleherstellers Sierra wurde. Bis heute sind hier knapp die Hälfte aller Chefdesigner weiblich. Bei anderen amerikanischen und französischen Entwicklern sitzen die meisten Frauen in der Grafik-Abteilung oder sind für die Dramaturgie und die Entwicklung von Szenarios zuständig. Diese Frauen werden entscheiden, ob das Computerspiel eine männliche Domäne bleibt, oder ob auch ihre Geschlechtsgenossinnen zum Joypad greifen.

A LINK to the Future

Ihr kennt Zelda und Link nur als putzig-kleine Pixel-Helden? Dann wird´s Zeit, die Nintendo-Protagonisten als sprechende, bildschirmfüllende Kämpfer zu begrüßen.

Unsere Helden sind frohen Mutes: Sie bereiten sich auf ihr nächstes Abenteuer vor.

Link muß sich den Weg zur Hütte freikämpfen. Was erwartet Ihn wohl hinter der Holztüre?

Selbst in den Ortschaften regiert das Böse: Zelda darf Ihr Schwert nicht für eine Sekunde aus der Hand geben.

Wir schreiben das Jahr 1987: Die hierzulande unbekannte Firma Nintendo führt das Nintendo Entertainment System in Deutschland ein und veröffentlicht neben "Super Mario Bros" ein ungewöhnliches Fantasy-Spiel: "The Legend of Zelda" sollte ein neues Videospiel-Zeitalter einläuten. Seit Zelda begeistern nicht nur Action-, Prügel- und Geschicklichkeitstitel die Konsolen-Fans, komplexe **Bildschirmabenteuer** fesseln ans Joypad. In den USA treffen sich "Zelda"-Freaks mehrmals wöchentlich, um das Land Hyrule gemeinsam von Ganons Tyrannei zu befreien. Obwohl "The Legend of Zelda" nur für einen Spieler ausgelegt ist, zieht es ganze Familien und Freundescliquen in seinen Bann – einer spielt, die anderen grübeln und, damals noch eine Rarität, eine Batterie im Modul speichert den Spielstand.

Das Fantasy-Abenteuer erntet Kritikerlob und mausert sich zu einem der weltweit bestverkauften Videospiele aller Zeiten (wir erinnern uns an die edle goldene Verpackung mit "Loch"). So wundert es nicht, daß Nintendo 1988 die Fortsetzung nachschiebt. Erneut wird der Spieler vor zahlreiche Rätsel gestellt, findet tonnenweise Gegenstände, erkundet Oberwelt wie Dungeons, und besiegt Finsterling Ganon ein zweites Mal. Der Titel ist diesmal dem Helden Link gewidmet, der schon im ersten Teil die Hauptrolle spielte: "The Adventures of Link" wartet nicht nur mit neuen Optiken und Features auf, es bietet genauso viel Spielspaß wie der erste Teil.

Das nächste Kapitel der "Zelda & Link"-Historie wird 1991 aufgeschlagen. Kurz nach dem Start des Super Nintendo veröffentlicht der japanische Hersteller "The Legend of Zelda: A Link to the Past", das erste 16-Bit-Adventure der Kulleraugen-Helden. Die erfolgreiche Mischung aus Action, Abenteuer und Rätsel wird gewahrt, effektgespickte High-End-Grafik und atmosphärischer Orchester-Sound schaffen allerdings ein

GAME ON, BOY!

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen dürfen wir Zelda und Link offiziell auf dem Game Boy begrüßen. In "The Legend of Zelda: Link´s Awakening" verschlägt es Link auf Koholint Island, wo er seine typische Spielumgebung wiederfindet: Eine umfassende Oberwelt, jede Menge finstere Dungeons und mehr Waffen, Extras, Feinde und Freunde, als jemals erwartet. Das batteriegepufferte, vier MBit starke Action-Adventure glänzt nicht nur mit wunderschönen Grafiken und atmosphärischer Musik, es beeindruckt mit innovativen Spielideen, Überraschungen am laufenden Band und knackigen Rätseln. Nach Bewältigung der ersten beiden Dungeons (ganz schön knifflig, übrigens) drängt sich der Eindruck auf, daß "Link´s Awakening" spielerisch noch gehaltvoller als die Super-Nintendo-Version ist. Sobald die deutsche Adaption verfügbar ist (natürlich mit deutschen Bildschirmtexten) werden wir das Modul näher vorstellen.

Erste Impressionen von Link´s Handheld-Premiere

Die Oberwelt setzt sich aus mehreren Bildschirmen zusammen. Um Euch einen Überblick zu gewähren, haben wir die einzelnen Teile zusammenmontiert.

Dieser nette Herr will Geld verdienen. Also bietet er Link diverse Gegenstände zum Kauf an.

Typisch CD-I: Nähert sich der Held bzw. die Heldin einem interessanten Gesprächspartner...

...zommt dieser auf volle Größe heran und plaudert in Digital-Qualität drauf los.

Ist der Kunde unschlüssig, geht der Händler zur Verbalattacke über: Solange labern, bis der Rubel rollt.

Einkaufsparadies: An der Wand hängen viele leckere Extras, die Link nur allzu genre besitzen würde.

Ambiente, das dem Fantasy-Märchen zusätzliches Flair verleiht. Außerdem wird erstmals mit deutschen Bildschirmtexten gespielt.

Bevor mit "Link´s Awakening" kurz vor Weihnachten der erste Game-Boy-Auftritt von Zelda und Link ansteht, gehen die Superstars fremd. Der Elektronik-Multi Philips hat Nintendo die Erlaubnis abgerungen, zwei Spiele für ihr Multimedia-System CD-I (Compact Disc interactive) zu entwickeln. Inhaltlich orientieren sich " ink: The Faces of Evil" und "Zelda: The Wand of Gamelon" an keinem bisherigen Abenteuer, auch optisch werden neue Perspektiven geboten.

Zelda & Link lernen sprechen

Während Nintendo die beiden Helden aus Speicherplatzgründen bislang nur pixelgroß präsentieren konnte, erleben wir Zelda und Link auf dem CD-I in bildschirmfüllenden Animationssquenzen und ungewohnt gesprächig: Statt simplen Text in Sprechblasen zu offerieren, plaudern sie munter drauflos – und zwar in Digital-Stereo. Minutenlange Zeichentrick-Intros erinnern eher an den letzten Disney-Kinofilm, denn an ein herkömmliches Videospiel. Auch im Spiel werden wir mit Animationen verwöhnt: Kauft der Held im örtlichen Shop ein, spricht der Verkäufer mit ihm und zeigt sich in voller Größe auf dem Bildschirm. Faszinierend.

Leider wird der bombastische erste Eindruck im weiteren Spielverlauf nicht bestätigt. Die Stärken der Nintendo-Vorbilder (clevere Puzzles, fesselnder Spielverlauf, intuitive Steuerung) stellen sich als Schwachpunkte der CD-I-Versionen heraus. Spielerisch fallen Unzulänglichkeiten auf, die Zelda und Link nicht würdig sind. Die spielbestimmenden Kampfszenen bereiten den meisten Ärger: Eine hakelige Steuerung und unfaire Gegnerattacken nerven tierisch. Dummerweise treffen die Kritikpunkte auf beide Titel zu. Obwohl sich Aufgaben und Optiken von "Zelda" und "Link" unterscheiden, wird dasselbe Spielkonzept bemüht. Sämtliche Szenarien und Spielsituationen werden von der Seite gezeigt, eine "interaktive" Oberwelt fehlt gänzlich.

Trotzdem gestatten die beiden CD-I-Spiele einen Blick in die Zukunft: Zeichentrick-Animationen, Sprachausgabe und CD-Musik können ein kompetent designtes Videospiel dramatisch aufwerten, ein mäßig inszeniertes Bildschirma-

Im Videospielsektor veröffentlichte erstmals Atari ein Programm, das keinen gradlinigen Lösungsweg bot: "Adventure" (1980), eines der ersten Module fürs VCS 2600, war für damalige Zeiten ein ungewöhnliches Spiel. Der Held dieses Action-Adventure-Pioniers durchstöberte Blockgrafik-Kammern und fand die ersten Bonusräume der Spielegeschichte. Kurz vor dem Videospiel-Kollaps im Jahre 1983 startet Atari mit "Swordquest" die bislang ambitionierteste Abenteuerreibe. Leider waren die Module derart abgedreht, daß ein kommerzieller Erfolg ausblieb und die auf vier Teile ausgelegte Serie nie vollendet wurde.

Eine geheimnisvolle Person kreuzt Links Weg: Hat sie etwa Böses im Sinn?

Die Hintergrundstory ist reich bebildert: Link sollte gut zuhören, um sich später Unannehmlichkeiten zu ersparen.

Ein Triforce aus anderer Perspektive: Die ältere Lady hat Wichtiges zu erzählen!

bentuer allerdings nicht übertünchen. Hoffen wir, daß beim nächsten Zelda-Auftritt die Errungenschaften der CD-I-Titel mit den gewachsenen Qualitäten der Original-Nintendo-Abenteuer verschmelzen. *mg*

Das CD-I-Grundgerät wird mit einer Infrarot-Fernbedienung geliefert.

Video Interaktiv

Compact-Disc Erfinder Philips bemüht sich seit zwei Jahren, die Multimedia-Konsole CD-I an den Mann zu bringen. Bislang blieb dem 1300 Mark teuren System der durchschlagende Erfolg versagt. Dabei bietet das schnucklige Gerät viele Anwendungsmöglichkeiten. Es dient als hochwertiger CD-Audio-Player, ist Photo-CD-kompatibel und technisch den 16-Bit-Konsolen in etwa ebenbürtig. Im Inneren schlummert eine 68000er-Abwandlung, bei einer Auflösung von maximal 768x560 Pixeln lassen sich bis zu 32768 Farben darstellen.
Leider haben die Entwickler bislang recht bizarre Anwendungen wie Malkurse oder Oldies-Jukeboxen realisiert. Die wenigen Spiele sind inhaltlich und optisch meist veraltet. Zum Glück hat sich in den letzten Monaten vieles geändert und das CD-I darf einigen spektakulären Programmen entgegenblicken. Die Zukunftsperspektiven sind gar so interessant, daß wir die Compact-Disc-interactive in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vorstellen.

Die Computerspielumsetzung "7th Guest" sieht dank FMV-Optiken brillant aus

Interessante Einblicke gewährt der Spionage-Thriller "Voyeur"

	The Legend of Zelda	The Adventures of Link	A Link to the Past	Zelda & Link
	NES	NES	Super Nintendo	CD-I
Oberwelt	Auf der Oberwelt wird gekämpft. Kommt der Spieler an den Bildschirmrand, wird auf das nächste Spielfeld umgeblendet.	Die Oberwelt dient alleine zum Laufen von Punkt A nach Punkt B. Sie hat mehr die Funktion einer Landkarte.	Back to the Roots: Die Oberwelt erinnert an das Original. Allerdings wird diesmal gescrollt.	Null Action auf der Oberwelt. Mit dem Pfeilchen wählt Ihr die nächste Spielstation an.
Kampfszene	Es gibt keine besondere Kampfoptik. Oberwelt und Dungeons dienen gleichermaßen als Arena.	Trifft der Held auf Oberwelt-Gegner, wird auf Seitenansicht umgeblendet, die wiederum der Dungeon-Perspektive entspricht.	Erneut keine Spezial-Kampfoptik. Oberwelt und Dungeons sind identisch mit den Kampfarenen.	Keine spezielle Action-Perspektive. Gekämpft wird in Seitenansicht (ähnlich wie im zweiten NES-Abenteuer).
Dungeons	Kein grundsätzlicher Wechsel in der Optik. Die Vogelperspektive muß herhalten.	Ähnlich der Oberwelt-Kampfszene. Die Dungeons werden aus der seitlichen Perpektive gezeigt	Die Perspektive bleibt. Allerdings sind die Dungeons diesmal mehrere Stockwerke hoch und weniger einfach zu durchschauen.	Es gibt keine typischen Dungeons: In den Ersatz-Szenarien bleibt die Seiten-Perspektive erhalten.

My first SON

Der japanische Mediengigant kommt nicht langsam, sondern gewaltig: Mit rund 50 Spielen will Sony im diesjährigen Weihnachtsgeschäft kräftig mitmischen. MAN!AC kramt in Videospielarchiven und sichtet das aktuelle Aufgebot.

Sony Gestern

Von wegen Neuling: Wer erinnert sich noch an die Hochzeit der Heimcomputer, als Atari und Commodore den Puls der Zeit vorgaben? Mit dem C 64 sowie den 400/800-Modellen verdienten sich die beiden amerikanischen Firmen Anfang der Achtziger eine goldene Nase. Zu eben dieser Zeit schlossen sich einige namhafte japanische und europäische Elektronikkonzerne zusammen und definierten unter der Führung des Microsoft-Gründers Bill Gates einen neuen Softwarestandard: MSX. Während die auf einem Z-80-Mikroprozessor basierenden MSX-Rechner in Japan den gewünschten Erfolg erzielten, nahm in Europa und den USA kaum einer Notiz.

Zu den MSX-Verfechter zählten nicht nur Philips und Sharp (übrigens beide wieder "inter"-aktiv, Philips mit CD-I, Sharp mit 3DO), auch Sony unterstützte den Standard. So produzierte Sony nicht nur die Hardware, in den japanischen Forschungslabors wurde auch Software entwickelt – in erster Linie Spiele auf Modul. Mitte der 80er Jahre ließ die Beliebtheit der vornehmlich als Spielecomputer vermarkteten MSX-Computer allerdings auch in Japan nach. Nicht zufällig beginnt in diesen Tagen der Siegeszug von **Nintendo**, die mit dem Famicom (technisch identisch mit dem Nintendo Entertainment System) die bislang meistverkaufte Videospielkonsole veröffentlichten. Die Kids hatten genug Computerluft geschnuppert und schwenkten zum "For games only"-Famicom über. Nach anfänglichem Zögern vollzog auch Sony diesen Schritt und wurde offizieller Nintendo-Spieleentwickler. Zum bedeutenden Spieleerfinder brachte es Sony damals jedoch nicht. Auch der Auftritt in den USA war eher bescheiden, die Neuheiten dünn gesät.

Sony Heute

1993 sollte sich Sonys Einstellung zum Computer- und Videospiel allerdings drastisch ändern. Schon auf der letzten Consumer Electronic Show in Chicago, die im Juni stattfand, zeigte Sony Flagge; Anfang September folgte anläßlich der ECTS ein überzeugender Auftritt in London (siehe Messebreicht ab Seite 8).

Psygnosis

Lemmings begründete den Erfolg des ambitionierten Software-Hauses

Die Geschichte von Psygnosis begann mit einem Skandal, der die europäische Spieleindustrie bis in die Knochen erschütterte. Damals galt Imagine als die Vorzeigefirma der jungen Branche; eine Company, deren Belegschaft sich innerhalb eines Jahres nahezu verzehnfachte. Zwei "Mega Games" sollten das Liverpooler Softwarehaus endgültig in die Unterhaltungs-Elite katapultieren und wurden durch einen Werbefeldzug Monate im voraus angepriesen. Doch die Firma brach unter Schulden, Mißmanagement und Hype quasi über Nacht zusammen.

Ein Teil des Managements und des Entwicklerstabes gründete Psygnosis, die erste europäische Firma, die sich auf die Veröffentlichung von 16-Bit-Spielen beschränkt. Im Imagine-Nachlaß fand sich auch der Kontakt zu dem Fantasy-Zeichner und "Yes"-Cover-Künstler Roger Dean, der das neue Psygnosis-Firmenlogo und die ersten Spielepackungen gestaltete. Doch trotz respektabler Titel für Commodore Amiga und Atari ST blieb der Durchbruch aus. Erst mit "Lemmings", dem dritten Spiel des freischaffenden Psygnosis-Designers Dave Jones, hatte es die Truppe um Firmen-Chef Ian Hetherington geschafft. In den letzten Jahren wurden dieser Titel und andere Psygnosis-Spiele ("Shadow of the Beast", "The Killing Game Show/Fatal Rewind") von namhaften Herstellern wie Electronic Arts,. Sunsoft, Ocean, Atari und Sega gekauft und für nahezu alle Videospielsysteme umgesetzt.

Das Computerspiel "Leander" wurde als "Galahad" auf Konsole veröffentlicht

Nach etlichen Verzögerungen kommt "Dracula" endlich auf den Markt. Im Bild die Mega-CD-Version.

Die beiden Magier Wiz und Liz flitzen sonic-schnell in kunterbunten Jump´n´Run-Levels umher

"Make my video" mit Sony: Im Bild die "Kriss Kross"-CD fürs Mega-CD.

Sony Corporation

Unter der Federführung der Sony Corporation hat sich die Sony Software Corporation formiert. Sie besteht aus drei gleichgestellten Abteilungen: Sony Pictures, Sony Music und Sony Electronic Publishing. Die Sony Electronic Publishing setzt sich wiederum aus folgenden Abteilungen zusammen:

SONY ELECTRONIC PUBLISHING EUROPE

Sony Imagesoft: Entwickelt, veröffentlicht und vertreibt Videospiele für Sega und Nintendo.

Psygnosis: Entwickelt, veröffentlicht und vertreibt Computerspiele.

Multimedia Productions: Lizensiert, entwickelt, vermarktet und vertreibt CD-ROMs für MS-DOS- und Macintosh-Computer.

Publishers Data Service Corporation: Bietet Dienstleistungen in Sachen Software und Technik für andere Hersteller an.

Recorded Media: Ist für Verkauf, Marketing und technischen Support der CD-ROM- und Laserdisc-Abteilung für die "Sony Digital Audio Disc Corporation" zuständig.

Anfang der 90er entwickelt Sony die "Playstation", eine Super-Nintendo-kompatible CD-Konsole. Aufgrund rechtlicher Probleme mit Nintendo ging das Gerät jedoch niemals in Massenproduktion.

Die Neuheitenflut zu Weihnachten (über 50 Spiele sind in der Pipeline) gründet allerdings nicht alleine auf Sonys eigenen Programmieranstrengungen. Mitte des Jahres hat sich der japanische Konzern den Zutritt zum Computerspiele- und CD-ROM-Markt schlichtweg erkauft. Mit Psygnosis erwarb Sony den progressivsten Spieleentwickler in Europa, der auch weltweit zu den erfolgreichsten Publishern zählt. Psygnosis hat mit den "Lemmings" nicht nur eines der meistverkauften Computerspiele der letzten Jahre veröffentlicht, die Liverpooler Company ist schon seit drei Jahren aktiv in der CD-ROM-Entwicklung involviert. 1990 startete ein Team um den Computerspielpionier John Gibson mit der Programmierung von Microcosm, einer atemberaubenden Grafik-Bonanza durch den eigenen Körper. Über den Spielspaß wird man streiten (wir testen die Mega-CD-Version in einer der nächsten Ausgaben), die gesammelten Erfahrungen erweisen sich drei Jahre später aber als unbezahlbar.
Mit den eigenen Entwicklungen im Rücken (eine Mischung aus High-End-Filmlizenzen wie "Cliffhanger" oder "Last Action Hero", Computerspiele-Umsetzungen wie "Sensible Soccer" und Eigenkreationen à la "Sky Blazer") sowie den Psygnosis-Neuerscheinungen, die vorwiegend den Computerspielesektor abdecken, haben die Sony-Manager eine eindrucksvolle Spielepalette in der Hinterhand.
Dank Sony Music und Sony Pictures (zu denen die Columbia Tri-Star Filmgesellschaft gehört) kann die Spieleabteilung auf Vertriebswege zurückgreifen, wie sie kaum ein anderer Hersteller hat. Außerdem bietet sich Cross-Promotion förmlich an: Warum nicht zu Beginn des "Cliffhanger"-Kaufvideos einen Werbespot für die Videospieladaption plazieren oder der nächsten Kriss-Kross-CD einen Prospekt über die "Make my video"-Spiele fürs Mega CD beipacken? Lediglich bei den traditionellen Computer- und Videospieleanbietern, die bislang nichts mit irgendeiner Sony-Tochter im Sinn hatten, tun sich die Japaner schwer. So werden zur Zeit Partner gesucht, die ihre Spiele via Sony vertreiben lassen. Je mehr Produkte im Angebot, desto schwerer kann ein Händler darauf verzichten. So hat Sony nicht nur Hudsons "Super Bomberman" eingekauft, sondern vermarktet auch die komplette Tecmagik-Spielepalette (wir erinnern uns an die angekündigten "Steven Seagal", "Sylvester & Tweety" und "Pink Panther"). Verhandlungen mit Interplay (erwartet werden das Rennspaktakel "Rock´n´Roll Racing" und die "Street Fighter"-Parodie "Clay Fighters") sind zur Zeit im Gange.
Man darf nur hoffen, daß die Spielqualität bei den vielfältigen Marketing- und Verkaufsbemühungen nicht unter die Räder kommt. Hält Sony in Sachen Videospiele den Standard, den sie in anderen Bereichen der Unterhaltungselektronik mit technisch innovativen und ausgereiften Produkten inne hat, dürfen wir uns 1994 auf ein interessantes und vor allem vielfältiges Spieleangebot freuen. *mg*

SN
Puggsy
Wizzy´n´Lizzy
Lemmings 2
Walker
Dracula
ESPN Sunday Night Baseball (US)
ESPN Sunday Night NFL (US)
Equinox
Cliffhanger
Chuck Rock
Hook
King of Karura
Last Action Hero
Sensible Soccer

MD
Puggsy
Wizzy´n´Lizzy
Lemmings 2
Walker
Dracula
ESPN Sunday Night Baseball (US)
ESPN Sunday Night NFL (US)
Cliffhanger
Hook
Last Action Hero
Sensible Soccer

CD
Puggsy
Dracula
ESPN Sunday Night Baseball (US)
ESPN Sunday Night NFL(US)
Cliffhanger
Chuck Rock
Hook
Journey to the Centre of the Earth
Last Action Hero
Sensible Soccer

HERO

Er ist ein zäher Kämpfer, verfügt über magische Kräfte und geht selten ohne Schwert aus dem Haus: Noch bevor Sega auf dem Konsolen-Markt aktiv wurde, zählte "Shinobi" zu den erfolgreichen Helden im Spiele-Business. Joe Musashi debütierte 1986 in den Spielhallen, wo er als Shurikan-werfender Nippon-Fighter zum Groschengrab avancierte. Bei seinem ersten Auftritt hatte er die mentalen Kräfte allerdings kaum entwickelt: Statt Ikazuchi- und Fushin-Magie vertraute er auf rein physische Fähigkeiten. Weitere Extras waren ihm nicht gegönnt.

Als 1987 das Master System erschien, warteten die Fans zunächst vergeblich auf "ihren" Helden. Erst ein Jahr später wurde der Schwertkämpfer auf Modul gebannt – und schlug sich auf dem 8-Bit-System ausgezeichnet. Zwar erzielte die Master-System-Umsetzung in technischer Hinsicht keine Höchstnoten, doch grafisch und spielerisch erfüllte **Shinobi** alle Erwartungen. Als schließlich Ende ´89 Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive in Japan debütierte, wurde Shinobi wenig später erneut bemüht. Sein erstes Mega-Drive-Abenteuer basierte zwar auf keinem Spielhallenhit, sprühte aber nur so von Originalität und liebevollen Details. **Revenge of Shinobi** (in Japan als "Super Shinobi" ausgeliefert) gilt bis heute als bestes Shinobi-Spiel aller Zeiten (egal, ob Arcade- oder Heimversion) und verteidigt erfolgreich seinen Ruf als eines der am liebevollsten inszenierten Action-Spektakel im Videospiel-Universum. Dazu gesellten sich meisterhafte Grafik sowie eine damals konkurrenzlose und bis heute beeindruckende Technik. Sega-Musikus **Yuzo Koshiro** erntete mit dem "Revenge of Shinobi"-Soundtrack erstmals Lobeshymnen – dieses Spiel ist in vielerlei Hinsicht ein Meilenstein der Videospielgeschichte.

Wenig später kehrte Shinobi mit **Shadow Dancer** in die Spielhalle sowie auf Mega Drive und Master System zurück. Als Begleiter wurde ihm ein Hund zur Seite gestellt, der die Bösewichte fest im Biß hatte. Allerdings war die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) von dem tierischen Auftritt wenig angetan und indizierte die Heimversion kurzerhand. Nicht minder erbost nahmen die Videospieler 1991 die Shinobi-Wiedergeburt auf dem Master System zur Kenntnis. **Cyber Shinobi** lag keine Spielhallenversion zu Grunde; sie wurde exklusiv für das Master System entwickelt. Allerdings war die technische Ausführung abgrundtief schlecht und die Spielbarkeit keinem Schwertkämpfer würdig.

Sega ließ sich allerdings nicht beirren, und spendierte ihrem Handheld Game Gear im selben Jahr ein frisches Shinobi-Spiel: **GG Shinobi** wurde exklusiv für zu Hause in Szene gesetzt. Erneut begeisterte der Shurikan-Fighter mit erstklassigem Level-Design, faszinierenden Bösewicht-Kreationen und wunderschönen Optiken. Als Premiere durften wir erstmals unterschiedlich talentierte Shinobis in Aktion sehen – bei der Auswahl der aktuellen Spielfigur war nicht selten eine Prise Taktik gefordert. Die Genialität des Mega-Drive-Bruders wurde zwar nicht ganz erreicht, die Tradition von hochwertigen Actionspielen aber fortgesetzt. Kein Wunder, daß ein gutes Jahr später die Fortsetzung **Game Gear Shinobi 2** erschien, die sich spielerisch eng an Teil 1 hielt, aber mehr Levels, mehr Features und noch mehr Langzeitmotivation bot. Ansonsten status quo: Grafik, Sound und Spielspaß top!

Den vorläufig letzten Bildschirmauftritt feiert Shinobi auf dem Mega Drive: In diesen Tagen wird **Shinobi 3** veröffentlicht, das wir in dieser Ausgabe auf Seite 30 testen. Erneut kämpft sich Joe Musashi eindrucksvoll in die oberen Wertungsregionen vor.

Angesichts der (beinahe) makellosen Pixel-Karriere des edlen japanischen Schwertkampf-Meisters stimmt es ein wenig traurig, daß Shinobi niemals die Aufmerksamkeit von Knuddel-Sonic oder Kuschel-Mickey erreichen wird. Die "Einsame-Wolf"-Mentalität ist nun mal nicht so marketing-geeignet wie der "I love you all!"-Charakter unserer Jump'n'Run-Helden. Trotzdem dürfen wir hoffen, daß Sega den alten Kämpen nicht ruhen läßt, und wir seine Wiedergeburt in Kürze feiern.

Übrigens: In den USA und Japan gab es kurzzeitig den "Original"-Shinobi auch für das NES. Der US-Hersteller Tengen hatte damals etliche Sega-Adaptionen fürs NES im Programm. Außerdem erschien mit dem sehenswerten Jump´n´Run "Alex Kidd in Shinobi World" das letzte Alex-Kidd-Spiel auf dem Master-System in Shurikan-Umgebung.

In Japan ist Yuzo Koshiro fast so populär wie der typische Popstar von nebenan. Der Jungstar komponiert nicht nur Soundchip-Tracks, sondern vertont seine Songs in professionellen Studios. Mehrere Musik-CDs mit seinen Synthesizer-Werken sind mittlerweile erhältlich – als Import auch in Deutschland. Zur Zeit widmet er sich "Actraiser 2" auf dem Super Nintendo.

SPIELOGRAFIE

1986	Shinobi (Arcade)
1988	Shinobi (Master System)
1990	Revenge of Shinobi (MD)
	Shadow Dancer (Arcade)
1991	Cyber Shinobi (Master)
	Shadow Dancer (MD)
	Shadow Dancer (Master)
	Game Gear Shinobi
1993	Game Gear Shinobi 2
	Shinobi 3 (MD)

Die Master-System-Umsetzung muß mit fünf Levels und 2MB Speicherkapazität auskommen. Trotzdem spielt sie sich ausgezeichnet.

In "Revenge of Shinobi" durfte der edle Kämpfer erstmals den berüchtigten Doppelsprung ausführen.

Die beiden Game-Gear-Shinobis sind sich relativ ähnlich (im Bild: Teil 1). Yuzo Koshiro komponierte zu beiden Episoden die Musik.

Erneut ein Klasse-Spiel: der dritte "Shinobi"-Streich auf dem Mega Drive knüpft an den "Revenge of Shinobi"-Vorgänger an.

SHINOBI

忍

In der *Kun*-Lesung lautet das Kanji SHINO, in der *On*-Lesung NIN. Es bedeutet "verstecken" oder "erdulden" und enthält das Radikal mit der Bedeutung Herz (die vier Striche unten). Die obere Hälfte des Kanjis entspricht dem Kanji JIN, die "Schneide" (eines Messers). Das Kanji unseres Helden findet sichauch in Ninja ("versteckte Person").

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Ihr erhaltet jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo auch Geld. Oder Ihr holt Euch das MAN!AC-Abo im Doppelpack mit dem neuesten Anime-Fetzer aus Japan. Zwei aktuelle Titel haben wir für Euch gesichtet und an Land gezogen – das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht.

In England empfohlen ab 15 Jahren

Hoffnungslos durchgeknallter High-Speed-Slapstick. Statt einer Handlung gibt's knochenharte Randale ohne Verschaufpause – für alle, die eine doppelte Portion Schwachsinn vertragen können.

"Crying Freeman" ist in England ab 18 Jahren empfohlen

Der Super-Killer Crying Freeman weint um jedes seiner Opfer. Einer jungen Augenzeugin verrät er seinen Namen und spricht damit nach chinesischem Mafiabrauch ihr Todesurteil. Das Mädchen äußert einen letzten Wunsch. Hoch stilisierte Actionsequenzen in Extrem-Zeitlupe, viele Tränen, aber noch mehr Blut.

Ihr wollt **eines** der Manga-Videos zusammen mit dem unschlagbaren Jahresabo von MAN!AC haben? Dann schnell den Coupon ausgefüllt und eingeschickt an

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

In Zusammenarbeit mit...

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Ich entscheide mich für:

- ☐ Das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 59,90 Mark
- ☐ Manga-Video "Ultimate Teacher" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark
- ☐ Manga-Video "Crying Freeman" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark

Das erste Heft (und meinen Video) erhalte ich nach Bezahlung der Rechnung.
Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wiederrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

- ☐ Bequem per Bankeinzug
  Konto-Nr.:
  Bankleitzahl:
  Kreditinstitut:
- ☐ gegen Rechnung

Sag die Wahrheit!

CWM

Wir wollen Eure Meinung: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, tut Ihr uns damit nicht nur einen Gefallen, Ihr habt die Chance, schnucklige Preise zu gewinnen: Als Belohnung winken mehrere Videospielkonsolen und ein Berg mit Spielmodulen, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CWM-Versand in Bad Harzburg** unter allen Einsendern verlosen. Eure Anwortbriefe müssen bis zum 20. November in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg und sonstige Unannehmlichkeiten sind ausgeschlossen. Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering

1.Preis

2.Preis

Der erste Preis ist ein Mega Drive mit Mega CD und zwei Spielen im Wert von zirka 800 Mark.

Der Zweitplazierte erhält ein Super Nintendo mit einem First-Class-Modul.

Als 3. bis 5. Preis stellt der CWM-Versand je ein Mega-Drive- oder Super-Nintendo-Spiel zur Verfügung.

1. Welche Konsole besitzt Du?

- ☐ Game Boy
- ☐ Game Gear
- ☐ Lynx
- ☐ Master System
- ☐ Mega CD
- ☐ Mega Drive
- ☐ Neo Geo
- ☐ NES
- ☐ Super Nintendo

2. Welche Konsole wollt Ihr Euch als nächstes holen?

- ☐ Atari Jaguar
- ☐ Amiga CD-32
- ☐ Game Boy
- ☐ Game Gear
- ☐ Lynx
- ☐ Mega CD
- ☐ Mega Drive
- ☐ Neo Geo
- ☐ Super Nintendo

3. Welches der folgenden Hi-Tech-Geräte ist in Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- ☐ 3DO
- ☐ CD-I
- ☐ CD-Walkman
- ☐ Laserdisc-Spieler
- ☐ Personal Computer
- ☐ Videorekorder

4. Wie haben Dir folgende Rubriken gefallen?

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Titelseite
☐	☐	☐	☐	☐	Inhaltsverzeichnis
☐	☐	☐	☐	☐	Mega-CD-Bericht
☐	☐	☐	☐	☐	Cyberspace-Artikel
☐	☐	☐	☐	☐	Mortal-Kombat-Poster
☐	☐	☐	☐	☐	Alle Super-Nintendo-Spiele auf einen Blick
☐	☐	☐	☐	☐	Tests allgemein
☐	☐	☐	☐	☐	Tips allgemein
☐	☐	☐	☐	☐	"Zombies"-Player´s Guide
☐	☐	☐	☐	☐	Technik-Know-How
☐	☐	☐	☐	☐	Shinobi-Portrait
☐	☐	☐	☐	☐	Handheld-Teil
☐	☐	☐	☐	☐	8-Bit-Spiele-Round-Up
☐	☐	☐	☐	☐	Replay
☐	☐	☐	☐	☐	Sony-Portrait
☐	☐	☐	☐	☐	EA Sports-Bericht
☐	☐	☐	☐	☐	Messebericht
☐	☐	☐	☐	☐	Zelda & Link-Bericht
☐	☐	☐	☐	☐	Comic

5. Wie bist Du auf MANIAC aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- ☐ Empfehlung durch Freunde

6. Wie hat Dir diese MANIAC insgesamt gefallen?

- ☐ Super
- ☐ Gut
- ☐ Ganz nett
- ☐ Mäßig
- ☐ Mies

7. Welche drei Artikel haben Dir am besten gefallen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

8. Welche anderen Spielezeitschriften liest Du regelmäßig?

- ☐ ASM
- ☐ Funvision
- ☐ Gamers
- ☐ Mega Fun
- ☐ Nintendo Club-Magazin
- ☐ Play Time
- ☐ Power Play
- ☐ Sega Magazin
- ☐ Sega Pro
- ☐ Total
- ☐ Video Games

9. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- ☐ Cinema
- ☐ Kinohit
- ☐ Bravo
- ☐ Popcorn
- ☐ Pop Rocky
- ☐ Max
- ☐ Mc Donalds Kino-News
- ☐ Micky Maus
- ☐ Musik Express
- ☐ Tempo
- ☐ TV Spielfilm
- ☐ TV Movie
- ☐ Video Plus
- ☐ Wiener
- ☐ ____________

10. Welche Hobbies hast Du außer Videospielen?

- ☐ Musik
- ☐ Kino
- ☐ Videofilme
- ☐ Computer
- ☐ Kino
- ☐ Live-Musik, Clubs und Discos
- ☐ Sport

11. Welche Sendungen schaust Du Dir gerne im Fernsehen an?

- ☐ Zeichentrickserien
- ☐ Spielfilme
- ☐ US-Krimi-Serien
- ☐ Seifenopern
- ☐ Sitcoms (Golden Girls & Co)
- ☐ Nachrichten
- ☐ Sportübertragungen
- ☐ Gameshows (Glücksrad & Co)
- ☐ ____________

12. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?

- ☐ Ballerspiele
- ☐ Actionspiele
- ☐ Jump´n´Runs
- ☐ Rennspiele
- ☐ Abenteuerspiele
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Simulationen
- ☐ Denkspiele

13. Helfen Dir die Anzeigen in der MANIAC, Dich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?

- ☐ Immer
- ☐ Meistens
- ☐ Selten
- ☐ Nie

14. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele?

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Videospiel-Fachgeschäft
- ☐ Versand

15. Leihst Du ab und zu Spiele in einer Videothek?

☐ ja ☐ nein

16. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? ____________

17. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?

- ☐ 10 bis 30 Mark
- ☐ 30 bis 100 Mark
- ☐ 100 bis 300 Mark
- ☐ über 300 Mark

18. Wieviele Personen, Dich eingeschlossen, lesen dieses Exemplar der MANIAC? ____________

19. Persönliche Angaben

Alter ____________ Geschlecht ____________

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst.)

____
Name Vorname

____
Straße

____
Postleitzahl Stadt

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ____________

UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH TOPAKTUELL • INFORMATIV

HAND HELD

Insel der Träume

London, mg/iz – Auf der European Computer Trade Show im Londoner Stadtteil Islington wurden etliche Handheld-Neuheiten präsentiert. Obwohl sich viele Firmen auf 16-Bit-Konsolen konzentrieren, haben wir interessante Modul-Frischlinge ausgegraben. So wird beinahe die komplette Palette der Sony-Titel (von "Cliffhanger" über "Dracula" bis hin zu "Sensible Soccer" und "Last Action Hero") für Game Boy und Game Gear erscheinen. Exklusiv für die Handhelds wurde das Puzzle-Spiel "Gear Works" gezeigt.
Virgin wird Ihr Highlight "Jungle Book" ebenfalls für beide Systeme adaptieren – gleiches gilt für "Cool Spot". Die Glücksspielsammlung "Caesars Palace" und der Altmetall-Fight "Robocop vs Terminator" sollen dagegen nur auf Game Gear erscheinen. Auch U.S. Gold läßt den Game Goy links liegen und adaptiert die Spiele "Robocod", "Star Wars", "Strider Returns", "Winter Olympics" und "Road Rash" ausschließlich für Segas Farbhandheld.
Weiterhin gesichtet: "Prophecy" und "Tesserae" (Gametek für Game Boy), "Zool" (Gremlin für beide Systeme) und "World Cup Striker" (Elite für Game Boy).
Eines der motivierendsten Mega-Drive-Rennspiele findet dank Ocean den Weg auf Nintendos Kleinsten: Road Rash zeigt hier dieselben Action-Qualitäten, wie das Electronic-Arts-Original.

INHALT

Quo faxis, Atari?

Mering, mg – Ein schüchterner Anruf der MAN!AC-Redaktion, wie es denn mit Modul-Frischlingen für Ataris Lynx bestellt sei, brachte keine Klarheit. Nachdem unser Redakteur an die Presseagentur verwiesen wurde, sollte er "in den nächsten Minuten" ein Fax mit der Neuheiten-Liste bekommen. Leider traf bis heute, etwa drei Wochen später, noch keines ein, und so wartet der Lynx-Fan tapfer neben dem Fax-Gerät. Wie lange er und andere Atarianer sich das gefallen lassen, bleibt fraglich...

Neu für Game Boy: Lamborghini von Titus

Nudelwahn dank Barcode-Clan: Japaner stürmen Supermärkte

Durch das Leseteil an der Unterseite zieht Ihr Eure Barcodes

Big Tokyo, ak/mg – Während normalerweise das Hausmütterchen von nebenan den Supermarkt heimsucht, pilgern seit geraumer Zeit japanische Kids in die Konsumtempel. Der Sinneswandel basiert nicht etwa auf kulturellen Veränderungen, sondern ist dem "Barcode Battler" zu verdanken. Das abgedrehte Stand-Alone-Videospiel arbeitet nicht mit Modulen, sondern liest Barcodes ein und wandelt diese in Spieldaten um. Je "besser" der Barcode, desto mehr Kraft, Magie oder Hitpoints erhalten die Spielfiguren. Als sich herumgesprochen hat, daß eine bestimmte Nudelsorte den ultimativen Barcode trägt, war´s um die Supermärkte geschehen. Die schmackhaften Mittagsgerichte wurden im Nu ausverkauft und sind als Tauschobjekt in den Schulen heiß begehrt.
In Deutschland ist der Barcode-Battler mittlerweile auch verfügbar (u.a. bei CWM in Bad Harzburg), hat aber noch keine Auswirkungen auf den Verkauf von Weichspülern oder Tolettenpapier gezeigt...

Garfield

Nur mit einem Schlüssel kommt Gardield an versteckte Extras

Der große Schlüssel öffnet den Ausgang in den nächsten Level

Beim Spielen bricht Garfield durch den Boden und findet sich in einer Ruine wieder. Um wieder ans Tageslicht zu kommen, muß er aus den verwinkelten Gängen herausfinden. Zum Glück hat er seine Bohrmaschine im Gepäck, mit der er verstopfte Gänge freilegt. Gegen Gespenster helfen herumligende Bomben, nach Einsammeln aller Level-Sterne darf er den Raum verlassen.

"Garfield" ist ein langweiliges Labyrinth-Spiel, bei dem Ihr herumlauft und versucht, den Ausgang eines Raumes zu finden. Immerhin sind Grafik, Musik und Soundeffekte ordentlich, außerdem gibt's Paßwörter. Als kleiner Knobeltest für unterwegs ist's trotz der Wiederholungen gut geeignet.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KEMCO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	61 %

Indiana Jones 3

Titelheld Indy macht sich auf, die Katakomben zu durchstöbern.

Statt freundlicher Worte einen Magenschwinger: Indy ist nicht zimperlich.

Noch 'ne Umsetzung: U.S. Gold bescherte den Sega-Freunden vor längerer Zeit die Adaption von Spielberg's "Indiana Jones and the last Crusade". Via Ubi-Soft werden jetzt die Game-Boy-Jünger bedient. Spielerisch hält sich die Umsetzung eng an das Vorbild, der Level-Aufbau wurde weitgehend übernommen. Mr. Jones schlendert, ansehnlich animiert, durch die Landschaft, hüpft über Hindernisse hinweg, hangelt sich an Lianen empor und setzt seine Fäuste gegen Bösewichte ein. Leider stören etliche unfaire Stellen sowie eine grundsätzlich uninspirierte Level-Gestaltung die Jump'n'Run-Freuden. "Indiana Jones 3" mangelt es an Ideen, Überraschungen und spektakulären Effekten.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI-SOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	48 %

Dennis

Game-Boy-Dennis hat nicht mehr viel mit dem Comic-Original gemein

Das Haus der Wilsons wimmelt von lebensgefährlichen Nagetieren

Ocean hat sich wieder eine Filmlizenz geschanappt: Der kleine Comic-Held "Dennis" macht den Sprung von der Leinwand auf den Game Boy. Der Alptraum in Jungengestalt wirbelt mit Zwille und Wasserpistole durch die Nachbarschaft. Ihr rennt durch Häuser, Gärten und Keller, sammelt Extras, weicht herumlaufenden Tieren aus und verlaßt mit dem gefundenen Schlüssel den Level. Genauso originell spielt sich das Modul: Springen, Rennen, Ballern. Die Grafik ist ordentlich, verwischt aber leicht. Außerdem sind Gegner oft kaum zu erkennen – bei der ungenauen Steuerung und dem schnellen Scrolling kein Vergnügen. "Dennis" ist typische Dutzendware mit großem Namen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	50 %

Raging Fighters

Hier fliegen die Zähne! Wenn Hiyabi richtig zulangt, wird's gefährlich.

Mit Spezialschlägen und gemeinen Techniken trickst Ihr den Gegner aus

Seit Tausenden von Jahren halten die Bewohner des Alpha-Imperiums einen alljährlichen Wettkampf im Trial Tower ab. Hier treffen sich die sieben besten Kämpfer der Welt, um gegeneinander anzutreten. Jede Spielfigur hat verschiedene Vorzüge und Schläge, die ihr während des Fights nützen. Natürlich ist neben den sechs männlichen Kampfsportlern auch eine Dame dabei.

"Raging Fighters" ist ein durchschnittliches Prügelspiel in typischer "Street Fighter 2"-Manier. Verglichen mit der Game-Boy-Version von "Mortal Kombat" ist's trotz vernünftiger Grafik und passablem Sound nicht sonderlich gut um die Raging Fighters bestellt. Nur hartgesottene Fans greifen zu.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	58 %

The Humans

Trotz des Schneegestöbers rennen die Humans kopflos in ihr Verderben

Jeder Neandertaler beherrscht ein wichtiges Talent zum Überleben

In diesem Denkspiel steuert Ihr Euren kleinen Neandertaler-Stamm, um den extrem unintelligenten Tölpeln beim Überleben und der Weiterentwicklung zu helfen. Ihr wählt jeweils einen der kleinen Steintaler an und laßt ihn eine Aufgabe wie Leitern bilden oder hin und her laufen ausführen. "Humans" ist ein witziges Modul für Spieler, die weniger Wert auf Action, dafür mehr auf Knobelarbeit legen. Per Paßwort könnt Ihr bereits gelöste Abschnitte überspringen – bei knapp fünfzig Levels kommt so schnell keine Langeweile auf. Die Animationen sind witzig und tragen zur guten Laune bei, dafür läßt die träge Steuerung hin und wieder zu wünschen übrig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GAMETEK
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	71 %

Spiderman 3

Im Central-Park verteidigt Ihr Euch gegen bewaffnete Halunken

Diesmal bekommt's Spidey mit den außerirdischen Spider-Slayers zu tun

Spidey is back! In seinem dritten Game-Boy-Abenteuer, "Invasion of the Spider Slayers", kümmert er sich um die mit Lasern bewaffneten Mechanoid-Roboter, die sich überall in New York herumtreiben. In seinem hautengen Bodysuit macht er sich mit dem Spinnennetz bewaffnet auf, den Strolchen Einhalt zu gebieten.

Spiderman gehört langsam zum alten Eisen. Schon die ersten beiden Spidey-Spiele waren keine Meisterwerke, das dritte macht genauso wenig Spaß. Das Scrolling ist derart schnell, daß Ihr nicht mal bemerkt, wenn Ihr auf einen Gegner zurennt. Aufgrund der hakeligen Steuerung kommt schnell Frust auf – die Musik könnt Ihr sowieso vergessen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	LJN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	47%

Tiny Toon Adventures 2

Trouble mit Montana Max: Überspringt seinen Cowboyhut und bleibt im Sattel.

Der malerische Canyon-Grad führt in eine düstere Höhle

Keine Verschnaufspause für Buster & Co.: Nach Super-Nintendo-, Mega-Drive- und NES-Abenteuern verschlägt's die Tiny Toons zum zweiten Mal auf den Game Boy. Montana Max lädt ein zum Kinoabend – für Buster Auftakt einer Reihe von wahnwitzigen Abenteuern rund um den Globus. Jeder Level beginnt vor der Leinwand und endet mit einem Duell gegen Montana Max.

In der ersten Abendvorstellung ruft der Wilde Westen, der für Buster in der Geistersadt beginnt und ihn durch Canyons (Vorsicht Steinschlag!) und eine düstere Höhle (Achtung, Bonus-Versteck!) zum Montansy Ganster-Treck führt. Karotten pflastern seinen Weg; außerdem erspähen aufmerksame Toontaktiker kleine Vögel, die Buster zu einem Bonusspiel einladan. Glück beim Roulette bedeutet weitere Karotten oder ein Energie-Herz. Hat Buster Pech, frißt ihm Dizzy Devil ein paar Möhren weg. Buster kann springen (mit Anlauf noch weiter) und seine zahlreichen Feinde lähmen und erhüpfen. Im Vergleich zum ersten Teil gibt's noch mehr Abwechslung und Intermezzi. Nach jedem Level folgt ein grafisch ansprechendes Geschicklichkeitspiel wie das One-On-One-Basketball auf dem Bild links unten. Plucky Duck ist ein routinierter Gegner. Schafft Ihr's trotzdem, den Ball innerhalb des Zeitlimits dreimal einzudunken, gibt's ein Extraleben.

"Tiny Toon Adventure: Montana's Movie Madness" beginnt kinderleicht und zieht dann im Schwierigkeitsgrad tierisch an. Die knackige Herausforderung, die Euch Montana Max bietet, wird von wunderschönen Grafiken und furiosen Überraschungen versüßt; außerdem bewahrt Euch das Continue vor herben Frusterlebnissen. Sound und Aufmachung, letztere mit vielen Intro- und Zwischensequenzen, liegen auf dem Niveau des ersten Teils. Game-Boy-Fans, die Buster vermißt haben, dürfen sich freuen: Die Toon-Clique hat die Game-Boy-Sommerpause bestens genützt und präsentiert sich nun in voller Besetzung, ausgeschlafen und frisch.

Niemals war Plucky sportlicher: Drei Dunks und ein Extraleben ist Euer.

Welche Tür? Der zweite Abschnitt des China-Levels stellt Euch vor die Wahl.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	81 %

Jimmy Connors Tennis

Ihr nehmt an den 16 wichtigsten Tennisturnieren der Welt teil

Das ältliche Nintendo-Tennis spielt sich besser als Connor's Game-Boy-Aufschlag

Neben dem Practice-Modus mit Ballmaschine steht die Turnier-Saison mit 16 Wettkämpfen auf dem Fahrplan. Zur Sicherung des Spielstandes weden Paßwörter gereicht. Die Steuerung hat sich gegenüber dem 16-Bit-Vorbild deutlich vereinfacht. Es stehen nur zwei Schläge zur Verfügung (normal und Lob), am Netz wird volliert. Je länger der Knopf bzw. die Richtungstasten gedrückt werden, desto fester bzw. crosser fliegt der Ball über die Netzkante. In der Praxis erweist sich die Steuerung als zweckmäßig, läßt aber wenig Freiraum für spielerische Kreativität. Optisch macht Jimmy Connors etwas mehr her, der Sound spielt keine Rolle. Dank Link-Modus ein noch solides Tennisspiel.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI-SOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	59 %

Teenage Turtles 3

Shredder und die Panzerkröten sind wieder da: Diesmal haben die Schergen des Bösewichts einmal mehr April O'Neil geschnappt, und mit ihrer Hilfe drei Turtles in die Falle gelockt. Nur Michaelangelo kann seine Kollegen retten. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird diesmal nicht nur der schnelle Finger für den Prügelknopf, sondern auch Geschicklichkeit und Orientierungsvermögen verlangt: "Radical Rescue" führt durch Höhlen und High-Tech-Labyrinthe, in denen die Foot-Clan-Ninjas herumstreunen.
Das dritte Turtles-Abenteuer ist spielerisch interessanter als die Vorgänger, vermißt werden allerdings spektakuläre Überraschungen oder innovative Features.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70 %

ZEN – Intergalactic Ninja

Die ersten vier Levels sind anwählbar: Danach folgen die harten Spielstufen.

Mit Geschick und Waffen-Know-How kämpft sich der Ninja voran

Ein Ninja im Dienste der Natur: Die sich anbahnende Umweltkatastrophe auf der Erde spricht sich selbst in den Tiefen des Weltalls herum, und so wird ein intergalaktischer Ninja mit der Rettungsmission beauftragt. In den grafisch unterschiedlichen Levels nimmt er es mit typischen Feinden auf, die Bomben werfen, mit Säbeln fuchteln und sich als Endgegner präsentieren. Spielerisch orientiert sich "ZEN" an traditionellen Action-Jump'n'Runs. Die interessant gestalteten Abschnitte scrollen meist horizontal, wagen aber vertikale Abstecher. Der treibende Soundtrack tut ein übriges, daß "ZEN -- Intergalatic Ninja" deutlich aus dem Game-Boy-Mittelmaß heraussticht. Lohnt sich!

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	PALCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70 %

Dr. Franken 2

In der Horrorvilla greifen versteckte Hände nach der Spielfigur

Die Ruhe vor dem Sturm: Im Musikzimmer des Hauses sieht's noch ruhig aus.

Zum zweiten Mal macht sich Dr. Franken auf, eine Welt voller Gefahren zu erkunden. Wie beim ersten Teil wird das Spielgeschehen von der Seite gezeigt, jedoch beschränkt sich Dr. Franken nicht auf hüpfen und rennen: Per Tastendruck schaltet Ihr in ein Menü, in dem Ihr eine Karte des Levels anwählt oder in Eurem Inventar kramt. Ihr sammelt viele nützliche Utensilien, die Euch im Verlauf des Spiels helfen. Dort werdet Ihr nämlich mit mürrischen Kaffeetassen, aufdringlichen Besen und bissigen Mäusen konfrontiert. "Dr. Franken 2" ist ein spielerisch durchschnittliches Jump'n'Run mit ruckliger, aber detaillierter Grafik. Viele Gegner und komplexe Levels sorgen für Abwechslung.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	52 %

Streets of Rage (Game Gear)

In das Option-Menü dieses Prügelknallers erweitert: Schaltet in das Menü, stellt den Sound-Test auf eine Zahl über "10" ein, drückt den Joypad nach rechts und dazu die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Jetzt erscheinen die Punkte "Demage Off" (Unverwundbarkeit) und "Start Stage" (Levelanwahl) auf dem Bildschirm.

Talespin (Game Gear)

Wenn Ihr während des Spiels Pause drückt, beide Buttons drückt und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn bewegt, bis ein Geräusch ertönt, bekommt Ihr neun Leben. Bewegt Ihr das Steuerkreuz noch etwas länger, werden Kit oder Baloo zum Ende des Levels befördert.

Addams Family (Game Boy)

Extrapunkte und Leben gefällig? Dann ab in die Spielzeugkiste! Lauft gegen die Wand und springt gleichzeitig - Ihr landet auf einer Plattform in einem Raum voller Münzen.

Star Wars (Game Boy)

Mit diesem Tip bekommt Ihr unendlich viele Leben: Im Land der Sandleute laßt Ihr Euch in die zweite Schlucht fallen. Den Felsen entlang landet Ihr in einer Höhle. Hier liegen sieben Extraleben bereit – Ihr seht sie aber erst, wenn Ihr ein bißchen herumballert. Reichen Euch die Leben nicht, begeht Ihr Selbstmord und wiederholt das Spielchen so oft Ihr wollt.

Prince of Persia (Game Boy)

Wenn Ihr den Weg zum bösen Großvesir Jaffar abkürzen wollt, benutzt Ihr folgende Codes:

Level 2 06769075
Level 3 28611065
Level 4 92117015
Level 5 87019105
Level 6/7 58310135
Level 8 70914195
Level 9 68813685
Level 10 01414654
Level 11 32710744
Jaffar 98119464
Abspann 89012414

Chuck Rock (Game Gear)

Mit den Codes wählt Ihr die Levels einzeln an:

Level 2 7GO9M
Level 3 NN6E3
Level 4 84AKC

Sonic 2 (Game Gear)

Um Euch einen Level auszusuchen, müßt Ihr diesen kniffligen Cheat probieren: Wartet, bis das Sega-Logo erscheint und drückt gleichzeitig nach links-unten sowie die Buttons 1 und 2. Haltet alles gedrückt, bis das Titelbild erscheint. Sobald Tails das dritte Mal blinkt und seine Augen schließt, müßt Ihr START drücken. Habt Ihr das rechte Timing raus, erscheint ein Level-Select-Screen.

Home Alone (Game Boy)

Wenn Ihr schon zu Beginn von Kevins Abenteuer im Hotel Probleme bekommt, probiert doch einfach den Sessel hinter dem Staubsauger (kurz vor dem Lift) aus. Hüpft solange darauf herum, bis Ihr die Decke erreicht. Oben findet Ihr Kuchen sowie eine Waffe.

Kid Dracula (Game Boy)

Level 5 5346
Level 6 7225
Level 7 5539
Level 8 7158

Game Boy

Gremlins 2
0102C5C0 unendlich viele Leben
080C6C0 unendlich viel Energie
Parodius
020397DD unendlich viele Leben
Batman - Return of Joker
080A8AFF unendlich viel Energie
Castlevania
030240C0 unendlich viele Leben
Dragon's Lair
040A38C3 unendlich viele Leben
Hunt for Red October
030232DC unendlich viele Leben
Robocop 2
020483C0 unendlich viele Leben
Spiderman 2
0103E0D0 unendlich viele Leben
0C32E2D0 unendlich viele Netze
0CFFDFD0 unendlich viel Energie
0304E1D0 Stärke 5

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon 08233/7401-0 Telefax 08233/7401-47
Wir bedanken uns bei: Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Anatol Locker, Andreas Lutz, Michael Paul, Wolfram Rupp, Joe Schloz und Boris Schneider.
Layout: Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski
Fotografie: Joe Schloz
Titelcharikatur: Roger Horvath, nach den Motiven Sonic (© Sega) und Mario (© Nintendo)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon 08233/7401-12 Telefax 08233/7401-47
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC. Für unverlangt eingesandte Manuskripe übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Abo-Service, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Reprotechnik: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Str. 17-19, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Inserentenverzeichnis

Tiny Toons Cartoon Workshop

Familie: Wer von herkömmlichen Videospielen die Nase voll hat, widmet sich dem Toons-Construction Kit.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
KONAMI
ZIRKA-PREIS
100 MARK
SPIELSPASS
55%

Ihr werdet zum Trickfilmregisseur und produziert die neuesten Zeichentrickabenteuer der Tiny-Toons-Sippe selbst. Kurzzeitig macht´s Spaß, Drehorte und Darsteller auszusuchen, Musik und Texte zu wählen und schließlich den fertigen Clip anzusehen. Leider geht der innovativen Idee aber schnell die Luft aus. Wer mal etwas anderes und kreatives probieren möchte, kann zugreifen, wer Herausforderung und Unterhaltung will, sollte Abstand nehmen.

ZEN Intergalactic Ninja

Action: Der intergalaktische Ninja hüpft und fightet durch kompetent designte und grafisch ansprechende Levels.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
PALCOM
ZIRKA-PREIS
100 MARK
SPIELSPASS
74%

Die actionreichen Levels sind inhaltlich sowie optisch sehr verschieden und unterscheiden sich konsequent von den Game-Boy-Szenarien. "ZEN" fordert präzises Timing, geschickten Waffeneinsatz und eine gehörige Portion Mut. Farbenfrohe Optiken und ein fetziger Sound komplettieren die professionell gestalteten Levels; Dank fair postierter Feinde und gelegentlichen Überraschungen bleibt die Motivation langfristig erhalten. Ein hochwertiges NES-Spiel.

Tiny Toon Adventures 2 Trouble in Wackyland

Jump´n´Run: Die zweiten NES-Abenteuer der Toons-Sippe sind leider weiniger amüsant als Teil 1.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
KONAMI
ZIRKA-PREIS
100 MARK
SPIELSPASS
64%

Im Vergnügungspark müssen die Toons vier Attraktionen überstehen (Achterbahn mit Babs, Autoscooter mit Plucky, Wildwasser- und Eisenbahn mit Furrball und Hampton), damit Buster das Ticket ins Geisterschloß erhält, wo Montana Max schon wartet. Nette Mischung aus verschiedenen Geschicklichkeitsspielchen, aber mit hohem Schwierigkeitsgrad und geringem Motivationsfaktor. Grafik und Musik sind gelungen, trotzdem das schwächste Toons-Modul.

Ultimate Stuntman

Action-Mix: Unser "Colt für alle Fälle" muß waghalsige Abenteuer bestehen.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
CODEMASTERS
ZIRKA-PREIS
90 MARK
SPIELSPASS
72%

Die Codemasters-Spiele fürs NES sind zwar von Nintendo nicht offiziell lizensiert, doch die Qualität von "Ultimate Stuntman" kann sich sehen lassen. Euer Spielziel: Eine Handvoll unterschiedliche Prüfungen (u.a. Autorennen, Jump´n´Shoot und Tüftelspiel) zu bestehen. Präsentation und Grafik sind ansprechend, technisch gibt sich "Ultimate Stuntman" keine Blöße. Wer gerade Nachschub für seinen Modulschacht sucht, sollte zuschlagen.

Mortal Kombat

Prügelspiel: In der stickigen Grabkammer fightet Ihr mit dem "elektrischen" Zwischenweltler Rayden.

SYSTEM
MASTER SYSTEM
HERSTELLER
ARENA
ZIRKA-PREIS
120 MARK
SPIELSPASS
71%

Acclaim hat alle Systeme mit "Mortal Kombat" bedacht und auch das Master System nicht verschont. Leider sind nach der Umsetzung nur sechs der sieben Spielfiguren übrig geblieben, die Mensch-Maschine Kano bleibt außen vor. Mit dem gesparten Speicher haben die Designer aber etwas angefangen: Die Grafik ist eindrucksvoll, nur das Scrolling zuckelt. Auch die Steuerung könnte etwas besser sein. Auf jeden Fall ist's Klassen besser als "Pit Fighter".

Indiana Jones and the last Crusade

Action-Jump'n'Run: Derr Mann mit Hut springt und kämpft als Videospielheld weiter weniger Elegant als im Kino.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
UBI-SOFT
ZIRKA-PREIS
100 MARK
SPIELSPASS
37%

Ebenso wie die Game-Boy-Version, die wir parallel im Handheld-Teil vorstellen, orientiert sich die NES-Adaption am Master-System-Vorbild. Indy schlägt, läuft und hüpft durch grafisch bescheidene Landschaften, sammelt ab und zu ein Extra auf und ärgert sich über das lieblos zusammengeschusterte Spiel. Öde Musik, total einfallslose Levels und schwerwiegende Mängel im Feintuning (unfaire Stellen, Kollisionsabfrage, Steuerung): Nur für Hardcore-Fans.

TMHT Tournament Fighters

Prügelspiel: Im "Street Fighter"-Wahn müssen sogar die Turtles zu Duell-Fights antreten.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
KONAMI
ZIRKA-PREIS
100 MARK
SPIELSPASS
60%

Prügelt Euch mit den vier Turtles bis zum ultimativen Kämpfertitel von New York. Im Turnier-Modus dürft Ihr außer den Turtles auch Shredder und Konsorten steuern. Die "Tournament Fighters" sind ein unterhaltsames Duell-Prügelspiel, das allerdings an zwei großen Mankos leidet: Vernünftige Spezialschläge sind mit zwei Feuerknöpfen kaum möglich, und das Sprite-Flackern vermiest mit ständig im Nichts verschwindenden Akteuren das Spielvergnügen.

Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI Games-Guide DM 19,80
Batman • Star Trek
Probotector • Castlevania
Tiny Toon Adventures • Turtles
132 Seiten Tips & Infos
mit allen PALCOM Spielen

Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper? Die bunte Welt der Konami-Spiele hat auch für Dich viel zu bieten – egal ob Du einen Game Boy, das Super Nintendo, ein NES oder ein Sega Mega Drive besitzt!

Auf 132 Seiten präsentiert Dir das MAN!AC-Team alle Konami-Spiele und entführt Dich ins Land der tapferen Helden. Wir verraten Dir die heißesten Tips und Cheats und begleiten Dich mit umfangreichen Levelkarten durch alle schwierigen Spielsituationen.

Du benötigst Extraleben, ein paar Continues oder eine geeignete Taktik gegen den Obermiesling am Ende des dritten Levels? Schlag doch einfach im KONAMI GAMES GUIDE nach – natürlich findest Du auch schon Tips zu den brandaktuellen Konami-Spielen!

Nachschlagen, durchblättern und schmökern – der KONAMI GAMES GUIDE ist für jeden Spielefan ein nützlicher Begleiter.

Tips, Tricks und Levelkarten zu allen Konami-Spielen

Cybernator

Pop' n Twinbee

BESTELL-COUPON

Wenn wir Euch den KONAMI Games-Guide per Post zuschicken sollen, schickt uns einen Verrechnungsscheck über 27,80 DM (19,80 DM plus 8 DM Versandkosten).

Name:

Adresse:

Wohnort:

Unterschrift:

Unsere Adresse:
Cybermedia GmbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Eine Produktion von

MAN!AC

KNOW HOW!

Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbies interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir werden klären, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder der Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Zum Einstieg widmen wir uns einem Thema, das vielen Videospiel-Neulingen den Schlaf raubt: "Was zum Henker ist der Unterschied zwischen 50 und 60 Hz?". Wir erklären Euch, was der Begriff "Hertz" bedeutet und was er mit Videospielkonsolen zu tun hat.
Wenn Ihr technische Fragen habt, schreibt uns:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Know How
Wallbergstraße 10
86415 Mering

50 ODER 60 Hz?

In der Wissenschaft ist "Hertz" (Hz) die Maßeinheit für eine Frequenz. Heinrich Hertz definierte ein Hz mit einer Schwingung pro Sekunde. Übertragen auf die Fernsehtechnik, in der der Begriff häufig benutzt wird, steht Hz für die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Noch vor wenigen Jahren gab es nur Fernseher mit 50 Hz "Bildwechselfrequenz", deren Bild 25 mal in der Sekunde neuaufgebaut wurde (50 Halbbilder).

Was hat die Hz-Angabe bei Videospielen zu suchen? Wie jedes Videogerät schicken auch Mega Drive und Super Nintendo Signale an den Bildschirm. Die Zahl der Halbbilder, die Eure Konsolen an die Elektrodenkanonen weitergeben, hängt von der Länderversion ab. In den USA und in Japan arbeiten Konsolen wie Fernseher mit 60 Hz, in Europa sind 50 Hz Standard. Solange Ihr einen Monitor oder Fernseher mit 60 Hz Bildwechselfrequenz benutzt, kann Euch das egal sein, doch mit älteren 50 Hz Geräten sind ausländische Konsolen mit Vorsicht zu genießen. Da ein 50-Hz-TV nicht mit den US- oder Japan-Versionen der Konsolen mithalten kann, bleibt der Schirm schwarz. Nur mit den deutschen Konsolen geht Ihr in diesem Fall auf Nummer sicher, wobei deutsche Geräte auch mit Fernsehern höherer Bildwechselfrequenz funktionieren.

Wollt Ihr Eure Konsole über den FBAS-Ausgang (Video) anschließen, spielt auch die Farbnorm eine Rolle. In den USA und Japan wird das Bild in NTSC übertragen, in Deutschland gilt die PAL-Norm. Empfehlenswert ist der Anschluß über den TV/Video-Ausgang jedoch nicht, da die Bildqualität nicht optimal ist. Stattdessen solltet Ihr Eure Konsole mit einem separat erhältlichen RGB-Scart-Kabel anschließen. RGB ist eine Norm, bei der das Signal unverschlüsselt in den drei Grundfarben rot, gelb und blau an die entsprechenden "Elektrodenkanonen" weitergegeben wird. So erreicht Ihr die maximale Bildqualität. Jeder moderne Fernseher ist mit einer Scart-Buchse ausgestattet, aber nicht zwangsläufig RGB-fähig. Um herauszufinden, ob die Scartbuchse an Eurem Fernseher nicht nur Videosignale (mit 50Hz) schluckt, schaut Ihr am besten in der Anleitung unter "Technische Daten" nach. Ist Euer Gerät serienmäßig mit zwei Scartbuchsen ausgestattet, könnt Ihr davon ausgehen, daß eine davon auch RGB "versteht". Viele dieser Fernseher kommen gleichzeitig auch mit 60 Hz zurecht.

Wie sieht es nun mit der Kompatibilität von Importspielen aus? Deutsche Mega-Drive-Grundgeräte mit 50 Hz spielen Module problemlos ab, die das Halbbild 60 mal pro Sekunde aufbauen wollen, doch geht durch die 10 Halbbilder Differenz etwa 18% der Darstellungsgeschwindigkeit verloren. Besonders deutlich fällt das bei Sportspielen wie "EA Hockey" auf. Leider sind die offiziellen deutschen Module nicht angepaßt, d.h. kein Spiel läuft genauso schnell wie ein Importmodul auf der Importkonsole. Abhilfe schafft hier nur ein Grundgerät, bei dem sich die Hz-Frequenz zwischen 50 und 60 umschalten läßt. Diese Geräte sind im spezialisierten Fach- und Versandhandel erhältlich. Mit ihnen läßt sich auch der Import-Schutz austricksen, bei dem die Hz-Zahl einer Konsole abgefragt wird. Für Super-Nintendo-Module gilt grundsätzlich das gleiche, jedoch sind diese schon per Sicherheitschip vor der Benutzung in anderen Ländern geschützt. Die Elektronik läßt sich nur mit speziellen Adaptern oder dem Action Replay Pro austricksen. *ak*

***Der Sonderfall:** Wenn Ihr ein Mega Drive mit 50 Hz und ein Mega-CD mit 60 Hz oder umgekehrt kombiniert, bekommt Ihr zwar ein Bild, aber leider nur für kurze Zeit – dann brennen dem Mega CD die Chips durch. Game Over. Es ist wichtig, daß beide Sega-Geräte die gleiche Hz-Frequenz haben. Am besten kauft Ihr nur offizielle deutsche Ware und laßt die Finger von einer Importkonsole.*

WAS LÄUFT WO?

Mega Drive Modul*	Deutschland	USA	Japan
Deutschland	ok langsamer als auf Importkonsolen	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit
USA	ok mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit
Japan	ok mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit

Super Nintendo Modul*	Deutschland	USA	Japan
Deutschland	ok manchmal angepaßt	nur mit Adapter angepaßte Spiele laufen nicht	nur mit Adapter angepaßte Spiele laufen nicht
USA	nur mit Adapter mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	nur mit Adapter in Originalgeschwindigkeit
Japan	nur mit Adapter mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit

* gilt nur für "ungeschützte" Module, die nicht abfragen, mit wieviel Hz das Grundgerät arbeitet.

SN Check

Auf den folgenden Seiten seht Ihr, was auf Eurer Konsole abgeht: Wir präsentieren alle in Deutschland offiziell veröffentlichten Module für das Super Nintendo – die Spiele für das Mega Drive liefern wir in der nächsten Ausgabe nach. Außerdem nennen wir das Original-Entstehungsjahr, Hersteller sowie Herstellungsland, und ob es sich um Titel handelt, die auf einem anderen Computer oder Videospielsystem entstanden sind.

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Actraiser	Enix	J 1991	Originalspiel	★★★★
Ungewöhnliche Mischung aus beinhartem Action-Jump´n´Run und cleveren Strategiespielelementen. Innovativ, optisch und dank des symphonischen Soundtracks von Yuzo Koshiro auch akustisch beeindruckend.				
Addam's Family	Ocean	GB 1992	Originalspiel	★★★
Gute Adaption des Kinohits mit abwechslungsreicher Comic-Grafik; umwerfende Überraschungen haben die Jump´n´Run-Levels aber nicht zu bieten.				
Alien 3	Ljn	GB 1993	Originalspiel	★★★
Düsteres Ballerspektakel: Die kahlköpfige Ripley röstet Aliens, rettet Zivilisten und löst eine Handvoll Mini-Missionen in einem einzigen Riesenlevel. Viele Waffen, viele Feinde, viel Atmosphäre.				
Another World	Interplay	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Touch und Filmdramaturgie. Blickfang ist die famos animierte Polygonen-Grafik, nervig sind hingegen die trägen Reaktionen Eurer Spielfigur. Hohe Frustgefahr für Anfänger!				
Asterix	Infogrames	F 1993	Originalspiel	★★
Unauffälliges Jump´n´Run mit den unbesiegbaren Galliern. Trifft den grafischen Stil der Comic-Serie, weiß aber spielerisch nicht zu beeindrucken.				
Axelay	Konami	J 1992	Originalspiel	★★★
Bombastisches (auch bombastisch schweres) Ballerspiel mit Perspektiven-Wechsel: Drei Levels scrollen klassisch horizontal, drei Levels sind in 3D. Macht Euch auf dicke Endgegner gefaßt.				
Bart's Nightmare	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★★
Acclaim verschenkt die TV-gerechte Zeichentrickgrafik an wirr aufgereihte Geschicklichkeitssequenzen. Bart geht als Godzilla auf Zerstörungstour, jagt Fremdkörper im eigenen Blut und kämpft als Superheld gegen einen Fesselballon. Einige Levels sind nett, andere nahezu unspielbar.				
Batman Returns	Konami	J 1993	Originalspiel	★★
Grafisch ansprechendes Prügelspiel zum gleichnamigen Kinoerfolg. Batman prügelt, hüpft, schwingt sich am Bat-Seil über feurige Abgründe und braust im nachtschwarzen Batmobil über Gothams Highway. Leider gibt's nur wenige Schlagvarianten und ständig wiederkehrende Feinde.				
Best of the Best	Loriciel	F 1992	Computerspielumsetzung	★★
Authentische Umsetzung der härtesten Sportart der Welt. Ein- oder Zwei-Spielermodus, Übungslevel in der Trainingshalle – kein wildes Gekloppe à la "Street Fighter 2", sondern eine ruhigere, etwas unspektakuläre Sportsimulation.				
Blues Brothers	Titus	F 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★
Schweres Jump'n'Run für ein oder zwei Spieler: Die ersten Spielehelden im Anzug und Krawatte hüpfen, sammeln Schallplatten und verwandeln sich in muskulöse "Super Blues Brothers". Dazu gibt's bunte Grafik und Anklänge des Film-Soundtracks.				
BOB	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★
Schwerfälliges Actionspiel vom Programmierer-Veteran Chris Gray. Grafisch eher schlicht, überrascht "BOB" mit einigen spielerischen Gags, kommt aber nicht maßgeblich über das Prädikat "Guter Durchschnitt" hinaus.				
Bubsy	Accolade	USA 1993	Originalspiel	★★★
Untertitel: "Claws Encounter of the Third Kind". Buntes Jump´n´Run um einen selbstbewußten Kater, der seine Artgenossen aus den Klauen der bösen Woolies rettet. Vielfältige Fortbewegungsarten (fliegend, kletternd, in Achterbahn-Waggons und auf Flößen) und zahlreiche Comic-Animationen zeichnen das Spiel aus. Trotzdem wird der abgedroschene Spielablauf dem Presserummel nicht gerecht.				
Bulls vs. Blazers	Electronic Arts	USA 1993	Videospielumsetzung	★★
Basketball-Simulation mit offizieller NBA-Lizenz und den Playoffs der Saison 1991/92. Leidet an starkem Ruckelproblem.				
Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	USA 1993	Originalspiel nach Computerspielvorbild	★★
Baseballmodul um den "Iron-Shortstop" der Baltimore Orioles. Grafiken wurden vom Computerspiel "TV Sports Baseball" übernommen, witzig ist das Superteam, das aus neun Cal Ripkens besteht. Solide, aber langweilig.				
Caveman Ninja: Joe & Mac	Dataeast	J 1991	Automatenumsetzung	★★★
Knüppel-lastiger Steinzeitspaß für zwei Spieler. Wer auf Dinos und Jump´n´Run-Action steht, verzeiht die technischen Patzer und das monotone Spielprinzip.				
Chessmaster	Mindscape	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Lieblose Adaption des wenig spielstarken Computerprogramms. Schach-Freaks sind gelangweilt, Gelegenheits-Springer greifen mangels Alternativen zu.				
Congo's Caper	Data East	J 1993	Originalspiel	★★★
Zurück in die Steinzeit: Inoffizieller Nachfolger zu "Caveman Ninja". Grafisch noch eine Spur niedlicher, gut spielbar und witzig. Für zwei Neandertaler.				
Cool Spot	Virgin	GB 1992	Videospielumsetzung	★★★
Prima Geschicklichkeitsspiel mit sympathischem Helden, originellen Levels und grafischen Gags. Langfristig leider etwas ermüdend.				
Cybernator	NCS	J 1993	Originalspiel	★★★
Packende Roboter-Schlacht durch abwechslungreiche Hi-Tech-Levels. Artet stellenweise in eine wüste Zerstörungsorgie aus, die selbst erfahrene Roboterpiloten kaum noch durchblicken. Gegen Ende wird's zudem unmenschlich schwer.				
Darius Twin	Taito	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
Weltraum-Action in der Galaxie der Fische. Technische Mängel und langweilige Feindtaktiken nerven, trotzdem macht das unbeschwerte Marathon-Geballere Spaß (vor allem im Zwei-Spieler-Modus). Sparsame Super-Nintendo-Besitzer warten auf das angekündigte "Darius 3".				
Desert Strike	Electronic Arts	USA 1993	Videospielumsetzung	★★★★
Beinharter Befreiungskrieg in Nahost: Die Mischung aus Action und Strtagie fesselt, fordert höchste Konzentration und taktische Einsatzplanung. Der Nachfolger "Jungle Strike" ist bislang nicht fürs Super Nintendo angekündigt.				
Dino City	Irem	J 1992	Originalspiel	★★★
Knallbuntes Jump'n'Run im Saurier-Land. Dank putziger Grafik und niedlichem Ambiente für alle Altersklassen geeignet				
Earth Defense Force	Jaleco	J 1992	Originalspiel	★★
Weltraumgemetzel ohne Special-FX. Hat im Kampf gegen moderne Ballerorgien keine Chance: Lasche Grafik, gelangweilte Feinformationen, Düdel-Sound.				
Euro Football Champ	Taito	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Müde Fußballsimulation in Abstiegsnöten. Das actionlastige Gebolze hat gegen den Konkurrenten "Super Soccer" keine Chance.				

Actraiser

Blues Brothers

Cool Spot

Cybernator

Batman Returns

BOB

it out!

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Exhaust Heat	Seta	J 1992	Originalspiel	★★
Für das Hauptfeld qualifiziert, aber keine Spitzenposition: Die Autorennsimulation bietet nette 3-D-Grafik, aber spielerisch keine außergewöhnlichen Features. Die Fortsetzung "Exhaust Heat 2" ist deutlich besser, aber in Deutschland nur als Import erhältlich.				
F-Zero	Nintendo	J 1990	Originalspiel	★★★★
Futuristisches Rennspiel mit halsbrecherischen Kursen und vier unterschiedlichen Zukunftsvehikeln. Intelligente Computergegner, superschnelle 3-D-Grafik: Eines der ersten und besten Super-Nintendo-Spiele.				
Fatal Fury	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★★
"Street Fighter 2"-Nachzieher, der gegen das Original sowohl grafisch, als auch technisch in die Knie geht.				
First Samurai	Kemco	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★
Atmosphärisch gelungenes Schwertkampf-Abenteuer in vier Levels. Viel Action, dezent eingestreute Rätsel und ansprechende Grafik runden die authentische Adaption des englischen Computerspielehits ab.				
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★
Boxspiel ohne Schwung. Statt Sport-Realismus, hirnloses Gebolze: Nur für Faustkampf-Fetischisten.				
Gods	Mindscape	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★
Schlampige Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels. Technisch hinter dem Mond, spielerisch aber ganz interessant: Ihr lauft durch verzwickt arrangierte Plattformwelten, öffnet Geheimtüren und bekommt es mit gerissenen Monstern zu tun.				
Home Alone 2	THQ	USA 1993	Originalspiel	★
Katastrophaler Geschicklichkeitstest mit Klein-Kevin. Miese Grafik, mieses Spiel.				
Hunt for Red October	THQ	USA 1992	Videospielumsetzung	★
Ab zu den Fischen: Niveauloses Actionspielchen mit katastrophaler Grafik. Kaum Bezug zum spannenden Kino-Thriller. Amerikanische Kids spielen's mit der "Super Scope"-Bazooka.				
Hyperzone	Hal	J 1992	Originalspiel	★
Baller-Geflitze im Tunnel-Format: Enge Fahrbahn, blöde Hindernisse und Feinde, die sich kaum Mühe geben, Euch zu überraschen. Lieb- und belanglos.				
James Bond Jr.	THQ	USA 1992	Originalspiel	★
08/15 statt 007: Der Junior-Spion blamiert sich in einem billigen Jump'n'Run ohne Effekte, Gags und neue Spielideen.				
Jimmy Connor's Pro Tennis Tour	Ubisoft	D 1993	Originalspiel	★★★★
Brillante Tennissimulation für bis zu vier Spieler. Highlight der deutschen Produktion ist die ausgeklügelte Steuerung.				
John Madden Football 93	Electronic Arts	USA 1992	Videospielumsetzung	★★★
Zweites Nintendo-Madden. Spielerisch gewohnt gut, aber durch zu schnelle Spieler und Flackereinlagen hektisch und unübersichtlich.				
Jurassic Park	Ocean	USA 1993	Originalspiel	★★★
Saurier-starkes 16MBit-Epos mit Dolby-Surround-Sound. Tadelloses Action-Adventure mit toller Atmosphäre und großen Levels. Eindrucksvoll: 3-D-Spielszenen mit schmucker Grafik und Angstschweiß-Bonus.				
Kick Off	Imagineer	J 1992	Computerspielumsetzung	★
Alles wie gehabt: Viele überflüssige Optionen, gewohnt undurchsichtige Steuerung und hektisches Gebolze auf dem Platz – selbst die Rote Karte ist zu gnädig.				
King Arthur's World	Jaleco	GB 1993	Originalspiel	★★★
Burgenschlacht im Mittelalter: Interessante "Lemmings"-Variation mit Dolby-Surround-Soundtrack. Mit der Nintendo-Maus steuern sich Bogenschützen, Schwertkämpfer und Magier gut, die Joypad-Steuerung soll jedoch schon einige Nintendo-Fans zur Verzweiflung getrieben haben. Am Spiel werkelten übrigens die englischen Programmierer Argonaut, denen wir die 3-D-Technik von "Star Wing" verdanken.				
King of Monsters	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★
Japanische Filmmonster im Zoff: Wirre Riesenklopperei, in jeder Beziehung unterdurchschnittlich. Wer's gerne hirnlos mag, ist zumindest kurzfristig unterhalten.				
Krusty's Super Fun House	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★★
"Lemmings"-Variante mit Bart Simpson in einer Neben- und dem Clown Krusty in der Hauptrolle. Mäuse werden in die Falle gelockt, geröstet und zerquetscht: Eintönige und geschmacklose Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeitselementen. Die monotone Levelgestaltung vertreibt selbst den letzten Tierquäler.				
Lemmings	Sunsoft	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★★★
Perfekte Umsetzung des englischen Computerspielehits um hundert kleine Trottel: Faszinierendes Strategie/Action-Gemisch mit vielen Levels und überragendem Spaß-Faktor. Es darf zu zweit gespielt werden.				
Looney Tunes: Road Runner	Sunsoft	J 1993	Originalspiel	★★★
Gag-haltige Lehrstunde für Wile E. Coyote. Knackiges, schräg gezeichnetes Jump'n'Run rund um die Looney Tunes. Unglaublich schwer.				
Lost Vikings	Interplay/Nintendo	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Liebevolle Tüftelei um drei Wikinger, die ihren eigenen Kopf haben, aber von Euch simultan gesteuert werden. Spaßige Grafik, Gags und clevere Puzzles.				
Magical Quest	Capcom	J 1992	Originalspiel	★★★★
Eines der schönsten Disney-Spiele der letzten zehn Jahre: Traditionelles Jump´n´Run mit wunderhübscher Grafik und einsteigerfreundlicher Steuerung.				
Mortal Kombat	Acclaim	USA 1993	Automatenumsetzung	★★★★
Amerikanische "Street Fighter"-Variante mit neun digitalisierten Hauptdarstellern – davon können sieben von Euch in den Kampf geführt werden.. Die Grafik ist ungewöhnlich, der Spielablauf gewohnt hart. Die brutalsten Stellen des Automatenvorbilds fielen jedoch der Selbstzensur zum Opfer.				
NHLPA Hockey 93	Electronic Arts	USA 1992	Videospielumsetzung	★★★
Fesselnde Eishockeysimulation mit ausgeklügelter Steuerung und vielen Statistiken. Wehmutstropfen: Scrolling und Animationen sind relativ ruckhaft. Somit deutlich schlechter als das Mega-Drive-Vorbild.				
Outlander	Mindscape	USA1992	Originalspiel	★
Mad Max ist zurück: Rucklige und blutige 3-D-Autolevels wechseln sich mit stupiden Prügelabschnitten ab. Erst öde, dann langweilig.				
Paperboy 2	Mindscape	USA 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★
Uninspirierter Aufguß eines hoffnungslos veralteten Spielprinzips: Als Fahrradjunge verteilt Ihr Zeitschriften, weicht frei herumlaufenden Rasenmähern aus und paßt auf, daß Ihr dabei nicht eindöst. Total daneben.				

First Samurai

Pro Tennis Tour

Jurassic Park

Road Runner

Super Mortal Kombat

Super Magical Quest

Parodius

Prince pf Persia

Pugsley's Scavenger Hunt

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Parodius	Konami	J 1992	Automatenumsetzung	★★★★★
Ballerspiel mit duschenden Pinguinen, weinenden Jungfrauen und tanzenden Sumo-Schweinen. Grafisch und inhaltlich gewagte, technisch und spielerisch aber ungeschlagene Persiflage mit Anspielungen auf andere Actiontitel. Sound, Animationen und Level-Design zeugen vom Fleiß hochmotivierter Programmierer.				
PGA Tour Golf	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Ansprechende Golfsimulation, die dank intelligentem Turnier-Modus besonders den Solo-Spieler unterhält. Nur optisch ist's etwas enttäuschend.				
Phalanx	Kemco	J 1992	Originalspiel	★★
Durchschnittliches Ballerspiel von links nach rechts. Solide Extrawaffen, mäßig beeindruckende Gegner-Armada – nur für Action-Freaks.				
Pilot Wings	Nintendo	J 1991	Originalspiel	★★★
Mit Fallschirm, Segelflugzeug oder Helikopter: Sport-Flugsimulation mit tollen 3-D-Effekten. Bis auf den letzten Level gibt's bei Pilotwings keine Gewalt; ein Geheimtip.				
Pop'n'Twinbee	Konami	J 1993	Automatenumsetzung	★★★
Vertikal scrollende Bonbon-Ballerei um den Konami-Helden Twinbee. Super-hektisch, aber technisch einwandfrei.				
Populous	Imagineer	J 1991	Computerspielumsetzung	★★★★
Götter haben's schwer: Ebnet Eurem Volk das Land und macht Berge zu fruchtbaren Feldern. Sind Eure Anhänger zahlreich genug, werden Kreuzritter ernannt, die brandschatzend durch das Reich Eures Gegners marschieren. Auch Erdbeben, Vulkanausbrüche, Massenschlachten und die Apokalypse sind in dieser Umsetzung des englischen Kultspiels grafisch dargestellt.				
Powermonger	Imagineer	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Eine Spur komplizierter und detailreicher als das bestechend einfache "Populous", das im Original vom gleichen englischen Programmierteam stammt.				
Prince Of Persia	NCS/Konami	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★★
Stilvolle Mischung aus Labyrinth- und Geschicklichkeitsspiel, wegen der realistischen Bewegungsabläufe des Helden ein internationaler Bestseller. Recht schwer: Spieler ohne Konzentration und Geduld haben vom persischen Prinzen (eine Erfindung des Amerikaners Jordan Mechner) schnell die Nase voll.				
Pugsley's Scavanger Hunt	Ocean	GB 1992	Originalspiel	★★★
Phantastisch bunte und einfallsreiche Level-Grafiken, unverschämt hoher Schwierigkeitsgrad und Ruckelprobleme: Nur Profis dürfen das Spiel genießen, alle anderen beißen vor Frust ins Joypad.				
Push Over	Ocean	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Cleveres Denkspiel, das auch die Geschicklichkeit fordert. Fans dieser Genre-Mischung kommen bei dem schlicht präsentiertem Grübelmodul (ein Held, ein paar Plattformen und viele Dominosteine) auf ihre Kosten.				
Rummenigge's Player Manager	Imagineer	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★
Verbessertes "Kick Off", das durch einen Managerteil aufgepeppt wird: Kaufen, verkaufen, wirtschaften und den Verein nach oben führen. Die Spiele führt der Computer aus, auf Wunsch dürft Ihr selbst die Stollen anschnüren.				
Sim City	Nintendo	J 1991	Computerspielumsetzung	★★★★★
Motivierende Mischung aus Strategiespiel und Simulation mit deutschen Bildschirmtexten. Sim City ist die leicht aufgepeppte Umsetzung eines amerikanischen Computerspiels und nutzt als bisher einziges Spiel die PAL-Auflösung; deshalb läuft's auf keiner 60Hz-Import-Konsole. Der komplexere, aber auch kompliziertere Nachfolger "Sim Earth" wird demnächst über Imagineer erscheinen.				
Spanky's Quest	Natsume	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Mittelprächtiges Jump'n'Run im Affenland. Wenig neue Ideen, auf Dauer eintönig, unspektakulär.				
Spindizzy Worlds	Activision	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Kniffliger Geschicklichkeitstest mit einem Kreisel in der Hauptrolle. Feinfühlige Steuerung, Geduld sowie Köpfchen werden in 100 abstrakten Knobel-Levels gefordert. Exzentrischer Soundtrack.				
Street Fighter 2	Capcom	J 1992	Automatenumsetzung	★★★★★
Das beste Prügelspiel aller Zeiten. Capcom nutzte erstmalig 16 MBit Speicher, um die ungezählten Schlagvarianten der zwölf Kämpfer darzustellen. Beeindruckende, extrem überzogene Bewegungsabläufe.				
Street Fighter 2 CE Turbo	Capcom	J 1993	Automatenumsetzung	★★★★★
Action-Insider schwören: "Die Turbo-Variante ist ganz anders & viel besser als der Vorgänger." Tatsächlich sind die gesteigerte Spielgeschwindigkeit, eine großzügigere Farbwahl und eine Handvoll neuer Spezialschläge die einzigen Veränderungen gegenüber der originalen Zwei-Spieler-Prügelei.				
Striker	Elite	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★★
Rasanter Spitzenklassefußball mit einfacher, durchdachter Steuerung und motivierender Soundkulisse. Mit Hallenoption und Dutzenden von Teams ein Zwei-Spieler-Hit ohne Verfallsdatum.				
Sunset Riders	Konami	J 1993	Automatenumsetzung	★★★
Her mit den Cowboy-Stiefeln: Wilde Büffelhorden, ungewaschene Banditen und langhaarige Bar-Mädels. Netter Pistolen-Zeitvertreib für den Neuzeit-Outlaw, spielerisch einen Tick besser als der mittelprächtige Spielautomat.				
Super Adventure Island	Hudson	J 1991	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★
Etwas enttäuschende 16-Bit-Premiere der Jump'n'Run-Erfolgsserie um Master Higgins. Nur fünf Levels, kaum neue Ideen, aber gut spielbar.				
Super Castlevania 4	Konami	J 1991	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★
Laßt die Peitsche sprechen: Simon's 16-Bit-Debüt ist eine erstklassige Fortsetzung der Geisterschloß-Serie. Musikalisch schrill, sehr umfangreich und fesselnd.				
Super Double Dragon	Tradewest	USA 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
16-Bit-Umsetzung des Action-Oldies. Im Vergleich zu anderen Prügelspielen hat der Rachefeldzug der Lee-Brüder schon etwas Staub angesetzt.				
Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★★
In der Unterhose über den Friedhof: Spielerisch abwechslungsreiche Version der gleichnamigen Kultserie. Sehr schwer, aber enorm motivierend. Tolle Grafik mit Zombies, Geistern und Dämonen; Etliche Überraschungs- und Gruseleffekte, viel Action.				
Super James Pond	Ocean	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★
Umsetzung des Jump'n'Run-Erfolgs "James Pond 2: Codename Robocod". Die unzähligen Levels sind noch immer so groß und uninspiriert wie vorher, während technisch ab und zu Zeitlupe angesagt ist.				

PGA Tour Golf

Super Push Over

Striker

Powermonger

Sunset Riders

Super James Pond

Wing Commander

Turtles in Time

Super Mario World

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Super Mario All-Stars	Nintendo	J 1993	Videospielumsetzung	★★★★★
Die Krönung für Mario-Fans: Alle drei NES-Spiele wurden optisch und akustisch aufgemotzt und mit einer Batterie zur Spielstandspeicherung versehen. Als Zugabe winken die "Lost Levels": "Super Mario Bros I" mit knallharten Experten-Levels. Insider schwören: "Noch besser als Mario World!".				
Super Mario Kart	Nintendo	J 1992	Originalspiel	★★★★★
Rempel Donkey Kong von der Fahrbahn: Überragendes Go-Kart-Geflitze mit Zwei-Spieler-Modus (via Split-Bildschirm) und weltmeisterlichem Lach-Koeffizienten. In jeder Hinsicht perfekt durchdesigned. Für den rasanten 3-D-Effekt sorgt der integrierte DSP-Chip.				
Super Mario World	Nintendo	J 1990	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★★
Würdige Fortsetzung zur meistverkauften Spieleserie aller Zeiten: Über 90 ausgeklügelte Spielstufen garantieren Langzeitunterhaltung – selbst nach Monaten gibt's noch die ein oder andere Bonuswelt zu entdecken. Das beste Jump'n'Run für eine 16-Bit-Konsole.				
Super Off Road	Tradewest	GB 1992	Automatenumsetzung	★★
Turbulente Sandkasten-Rallye für ein oder zwei Spieler. Wer sich aufs Siegertreppchen rempelt, darf bessere Motoren, Stoßdämpfer und Reifen einkaufen.				
Super Probotector	Konami	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★★★
Untertitel: "Alien Wars", im Original "Contra Spirit". Das beste Super-NES-Actionspiel. Spielfilmwürdiges Level-Design, dramatischer Surround-Soundtrack und brillanter Zwei-Spieler-Modus. Mehr Effekte bietet Euch kein Konkurrenztitel. Die Grafik (von "Terminator", "Aliens" und dem japanischen "Appleseed"-Anime beeinflußt) wurde für den deutschen Markt dezent verändert.				
Super R-Type	Irem	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
Die Super-NES-Version des klassischen Horizontal-Scrollers bietet ordentlich gemalte Grafiken, aber einen unverschämten Schwierigkeitsgrad. Außerdem wird's höllisch langsam, sobald mehr als drei Sprites auf dem Bildschirm sind – und das ist meist der Fall.				
Super Shanghai	Activision	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
fEin Denkspielklassiker kehrt zurück: Zeitlos fesselnde Tüftelei mit kleinen Schönheitsfehlern. Familiengerecht & entspannend.				
Super Soccer	Human	J 1991	Originalspiel	★★★★
Im Original "Super Formation Soccer": Brillante Fußballsimulation mit intuitiver Steuerung und sehenswerter 3-D-Grafik. Lediglich ein Liga-Modus wird vermißt.				
Super Star Wars	LucasArts	USA 1992	Originalspiel	★★★
"Krieg der Sterne" zum Mitspielen: Grafisch, musikalisch und spielerisch gelungene Interpretation der Kinolegende.				
Super Swiv	Storm	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Zwei-Spieler-Action: Einer sitzt im Helikopter, der andere steuert den Jeep. Macht Spaß, wird aber im Verlauf des einzigen (!) Levels etwas ermüdend.				
Super Tennis	Tonkin House	J 1991	Originalspiel	★★★
Gelungene, wenn auch trockene Tennissimulation, die gegen "Jimmy Connors" kein Match gewinnt.				
Terminator	Mindscape	USA1993	Originalspiel	★★
So düster, daß man kaum etwas von der brachialen Action mitbekommt: Konventioneller Sidescroller mit großkalibrigen Waffen, atmosphärischen Zwischensequenzen und unmöglichem Schwierigkeitsgrad.				
Test Drive 2: The Duel	Accolade	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Mächtig breite Highways, aber mächtig wenig Spielspaß: Langsames 3-D-Autorennen ohne PS-Power.				
Tiny Toon Adventures	Konami	J 1992	Originalspiel	★★★★
Untertitelt "Buster Busts Loose". Das Comic-Meisterwerk des Videospiel-Routinier Konami fängt die Zeichentrick-Atmosphöre perfekt ein. Sechs verrückte Level und eine Handvoll unterschiedlicher Zwischenspielchen verbinden sich zu einem feinen Jump'n'Run.				
Top Gear	Kemco	GB 1992	Originalspiel nach Computervorbild	★★★
Gute, etwas sterile Zwei-Personen-Raserei auf mächtig breiten Highways. Das zur Zeit empfehlenswerteste Real-Rennspiel entstand nach Vorbild des englischen "Lotus Esprit Turbo Challenge".				
Turtles in Time	Konami	J 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★
Zu einfach, zu kurz. Davon abgesehen, sorgen die Turtles bei dieser Dauerpügelei in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft für unbeschwerte Action-Laune und viele grafische Gags.				
Wing Commander	Mindscape	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Als Umsetzung des Computerspielehits mäßig berauschend, als seltene 3-D-Weltraumballerei empfehlenswert. Ein etwas anderes Actionspiel mit atmosphärischer Hintergrundgeschichte.				
World League Basketball	HAL	USA 1992	Originalspiel	★★★
Im Original "Super Dunk Shot". Dreamteam für daheim: Spanndes Basketspiel für ein bis zwei Korbleger.				
WWF Royal Rumble	Ljn	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Bis zu sechs WWF-Größen tummeln sich in dieser "Super Wrestlemania"-Fortsetzung in und außerhalb des Rings. Ein wenig geistreiches, aber actionreiches Vergnügen mit den Original-Manövern der amerikanischen Wrestling-Liga. Für zwei Spieler.				
WWF Super Wrestlemania	Ljn	USA 1992	Originalspiel	★★★
Catch as catch can: Aufwendige Wrestling-Schlacht mit den Original-WWF-Stars. Viele Schlagvarianten, gute Animationen und eine durchdachte Steuerung erfreuen nicht nur Wrestlemania-Freaks.				
Young Merlin	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Zauberhaftes Action-Adventure aus den Westwood-Labors: Zauber-Azubi Merlin will zum Vorzeige-Magier aufsteigen und hat etliche Prüfungen abzulegen.				
Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	J 199.	Originalspiel	★★★★★
Link at his best: Atmosphärisch und spielerisch kaum zu übertreffendes Action-Adventure, das selbst die genialen 8-Bit-Vorbilder hinter sich läßt. Mit deutschen Bildschirmtexten und dank pflegeleichter Steuerung und kinderfreundlicher Story für alle Alterklassen geeignet.				
Zombies	Konami/LucasArts	USA 1993	Originalspiel	★★★
Parodie auf bekannte Horrorfilme. Spielerisch durchschnittlich, aber dank 55 Levels sehr abwechslungreich.				

Anmerkung zu den Wertungen: 5 Sterne bedeuten "Schlichtweg genial – ein All-Time-Klassiker", 4 Sterne stehen für "Spitzenklasse", 3 Sterne beschreiben ein "Gutes Spiel", zwei Sterne verraten "Vorsicht, probespielen!" und ein Stern disqualifiziert den entsprechenden Titel schließlich zu "Altmüll".

Super Mario Kart

Tiny Toons

Zombies

Terminator

Young Merlin

World League Basketball

MANIAC

wir haben deine
tochter. ruf wie
jede woche am mon-
tag um 21. uhr bei
ihr an. für die
beute lebt sie
weiter. ein feh-
ler und sie ist tot! XXX

HE, FRANK!

?!

17:00:51

to be continued...

CYBER SPACE

Auf diesen Seiten informieren wir Videospieler, die weiter blicken, als bis zur nächsten Sonic-Fortsetzung. Leser, die an Technik und Inhalten neuer Unterhaltungsmedien gleichermaßen interessiert sind. Der Cyberspace beginnt beim DSP-Chip und endet bei der Reality Engine des Hardware-Herstellers Silicon Grafics. Alles, was brandneu, digital und interaktiv ist wird hier vorgestellt und besprochen. Dabei beschränken wir uns auf Anwendungen, die Spaß machen, auf Spielautomaten der nächsten Generation, spektakuläre Computer-Filmtricks und Videospielerlebnisse von Übermorgen.

Spätestens seit dem Händedruck zwischen Nintendo und Silicon Grafics, dem Videospiel-Hersteller und dem momentan heißesten Lieferanten von Grafik-Workstations, weiß die Softwarebranche, woran einige Vordenker schon seit Jahren glauben. Videospiel ist zu einem der wichtigsten Unterhaltungsmedien der Gegenwart herangewachsen. Das Know-How in Sachen Interaktion macht dabei die Spieleentwickler zu gefragten Fachleuten und hilft anderen digitalen Medien über die Startschwierigkeiten hinweg. Wie motiviert man den Laien, zu Joypad oder Maus zu greifen? Wie präsentiert man komplexe Inhalte verständlich und überzeugend? Wie wird Arbeit und Lernen am Bildschrm zum Spaß? Anwenderfreundlichkeit und Interaktion – daran feilen die Spieleerfinder seit "Pong" und "Adventure". Jetzt werden die beiden Eigenschaften bei den verschiedensten Anwendungen in Wissenschaft, Forschung und Ausbildung, und nicht zuletzt auch in der "Virtual Reality" benötigt. Die Entwickler der Spiele-Branche liefern seit Jahren Trickfilme, Romane und Lehrbücher zum Mitmachen. Gegen ihre komplexen Rollenspiele, Adventures und Simulationen wirken "Interactive TV" und "Digital Comics", die außerhalb der Spielebranche entstehen, unhandlich und unflexibel. Nintendo wäre der geeignete Hersteller von Lernsoftware, der Rollenspielprofi Origin wiederum der beste Entwickler für virtuelle, begehbare Welten. Ein anderer Spieleherstellers schlägt aus seinem Know-How schon seit Jahren doppelt Kapital: Die Flugsimulationen von Spectrum Holobyte fesseln nicht nur den PC-Spieler, sondern werden auch zur Ausbildung von Piloten verwendet.

Zwischen Film, Computerspiel und High-End-3-D-Animation läßt sich kaum mehr eine klare Linie ziehen. Während in den letzten Jahren Hollywood die Unterhaltungindustrie beherrschte, sieht's nun so aus, als ob Silicon Valley den Ton angibt. "Terminator 2" wurde durch das Zusammenspiel von Superstar Schwarzenegger und den Computertricks von ILM ein Hit; in "Jurassic Park" regieren ausschließlich die digitalen Effekte.

In einer Zeit, wo digitale Medien ältere Ausdrucksformen verdrängen, ist das Videospiel kaum zu schlagen. Zudem sich High-Tech-Konzerne wie AT&T, Matsushita, Silicon Graphics und Time Warner eine Kooperaion mit den Spieleherstellern wünschen.

Auf diesen Seiten berichten wir regelmäßig über Produkte und Entwicklungen, die für den Videospieler interessant sind, aber dennoch nicht in den Modulschacht gesteckt werden. Eines der aufwendigsten PC-Spiele des Jahres macht den leichtverdaulichen Anfang.

Dank dem Computer tanzen leuchtende Partikel nach dem Vorbild eines Schauspielers: Pacific Data Images, USA..

Neben 3-D-Animationen und Filmtricks liefern SGI-Rechner begehbare Welten: Virtueller Raum der Firma Art & Com, Berlin.

Spiele von Übermorgen: Hält das 3DO, was die technischen Daten versprechen, beginnt die Spielezukunft noch 1993.

•INTERACTIVE FULL MOTION VIDEO

REALTIME TEXTURE MAPPING • TELEGAMING

LAP
1
TOTAL TIME
0'17"46
TIME
52
POSITION
2ND / 4
SPEED
328Km/h
BEGINNER

Die Kluft zwischen Echtzeit-Animation und vorberechneter Computergrafik: Oben Segas Rennspielautomat "Virtua Racing", unten "The Devils Mine", eine digitale Achterbahn, mit deren Berechnung sich neun SGI-Workstations drei Monate lang beschäftigten. Beiden Anwendungen dienen Polygone als Animations-Grundlage.

MULTI USER ENVIRONMENTS • 6DOF

PRIVATEER

Es gibt Spiele, die weder auf dem Mega Drive noch auf dem Super Nintendo laufen und trotzdem tierisch Spaß machen. Mit "Privateer" veröffentlicht die US-Firma Origin ein PC-Spiel, das technisch jede Konsole überfordert. MAN!AC gehört zu den ersten, die einen Testflug mit dem fertiggestellten 160MBit-Koloss wagen durften.

GESTERN:

Flucht ins All: Mit "Privateer" wird ein Menschheitstraum wahr.

1984: Der Programmierer David Braben katapultierte sich mit einem außergewöhnlichen 3D-Spiel an die Spitze der internationalen Verkaufshitparaden. **Elite**, eine wohldosierte Mischung aus Action- und Rollenspiel bot atemberaubende Gefechte in mehreren Galaxien, einen komplexen Handelspart und interessanter Sonderaufträge. Intergalaktischer Handlungsreisender, Kopfgeldjäger oder Asteroidensammler – bei Elite konnte man eine Laufbahn eigener Wahl einschlagen. Nur ein 3-D-Spiel mit Science-fiction-Hintergrund sollte ähnlich bekannt werden: **Wing Comander** kam aus den USA und war ein reinrassiges Kampfspiel. In Bezug auf die realistische Bewegung im dreidimensionalen Raum und die dichte Atmosphäre glich es "Elite". Designer Chris Rober s leitete danach die Entwicklung für Zusatzdisketten und Nachfolger und wandte sich kürzlich mit "Strike Commander" einem irdischen Szenario zu. Jetzt startet er wieder in den Weltraum durch und verspricht mit "Privateer", sowohl die eigenen Spiele, als auch Elite zu schlagen.

Da ausgefüllte und schattierte Polygonen oder gar Bitmap-Texturen von der 8Bit-Hardware der 80er-Jahre noch nicht bewegt werden konnten, war "Elite" in monochromer 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Neben unzähligen Computervarianten ist eine NES-Version erschienen.

HEUTE:

1993: Take Off für den "Privateer". Nach drei "Wing Commander"-Actionsimulationen fesselt uns Origin mit 'Privateer' ein weiteres Mal vor dem Monitor. Roberts erschuf eine von "Elite" inspirierte Handelssimulation auf Basis der Grafik- und Kampftechnologie von 'Wing Commander 2"

Die Story: Meist tobt Krieg im All. Herrscht für eine kurze Phase galaktischer Frieden, macht's kaum einen Unterschied, denn dann kreuzen Schmuggler, Freibeuter und Fanatiker durch den Weltraum. Überleben ist angesagt, Cash kommt kurz danach. In diesem Universum lebst Du, ein junger waghalsiger Pilot, der sein Gehalt auf dem Handelsraumer Scarab verdient. Als die Scarab bei einem Überfall der fanatischen "Retros" schrottreif geschossen wird, steht unser Held mit einer mickrigen Abfindung auf der Straße. Von seinem Onkel erhält er einen abgetakelten Tarsus-Handelsraumer – einer Karriere als einsamer Weltraum-Wolf steht nichts mehr im Weg.

Credits verdienen: Geld regiert den Raum. Es gibt legal und illegale Wege um abzusahnen. Die einfachste Methode ist der Handel auf eigene Rechnung. Kauft Ihr auf einem Agrarplaneten Lebensmittel und verschachert diese an eine Förderstation im Asteroidengürtel, hält sich Euer Risiko in Grenzen. In jedem Raumhafen lassen sich außerdem verschiedene Aufträge von einem Zentralcomputer abrufen und "buchen": Sei es eilige Fracht, die in ein anderes System transportiert werden muß, oder eine gut bezahlte Kopfgeldjagd auf einen gefürchteten Kilrathi-Piraten. Leider bürgt niemand dafür, daß Ihr für einen durchgeführten Auftrag auch abkassieren könnt. Tretet Ihr einer Handels- oder Söldnergilde bei, versorgt Euch diese mit Aufträgen und garantieren auch für eine korrekte Bezahlung.

Credits ausgeben kann man überall. Die Bars sind gut besucht, und es wimmeln vor Leuten mit lockerer Zunge. Manchmal läßt sich zwischen zwei Drinks auch ein lohnender Deal abschließen. Das meiste Geld schlucken Reparatur und Ausrüstung des eigenen Raumschiffs, das in einwandfreiem Zustand gehalten werden muß. Es gibt Nachbrenner, Panzerungen, einen größeren Frachtraum, stärkere Triebwerke, den wichtigen Hypersprungantrieb, Scanner, unterschiedliche Geschütze und Raketen. Die verschiedenen Ausrüstungsniveaus sind für jeden Piloten spürbar. So ist es ohne Nachbrenner fast unmöglich, einem Piraten-Hinterhalt zu entschlüpfen. Mit dem nötigen Kleingeld läßt sich ein Raumschiff in einen waffenstarrenden Schlachtkreuzer verwandeln, der freche Piraten mit einem milden Phaserzucken zu Asche zerbläst.

Die Kämpfe: Wer 'Wing Commander' kennt, weiß was abgeht: Der Autopilot chauffiert Euch gerade zum nächsten Navigationspunkt, als der Bordcomputer um Aufmerksamkeit bittet. Um Euch herum sind ein paar ungemütliche Gesellen aufgetaucht. Direkt gesagt: Ihr befindet Euch mitten in einem Pulk von gegnerischen Kampfschiffen, die bereits aus allen Rohren feuern. Einer Eurer Phaser ist zerschmolzen, im Schacht liegen noch kümmerliche drei IR-Raketen, und zu alledem ist der Kaffee gerade in die Zielerfassung geflossen. Ihr seht schwarz.

Wing Commander gibt's dezent abgespeckt auch für das Super Nintendo. Eine Fortsetzung mit sechs "Secret Missions" erscheint in diesen Tagen.

Was darf's denn sein? Dem intergalaktischen Händler erwarten gutgefüllte Lager.

Gegen harte Credits erwerbt Ihr Navigations-Software und Scanner

Mit Blick auf den Strand: Könnt Ihr Euch auf diesem Planeten wirklich erholen?

Euer Abenteuer beginnt auf einem Asteroiden im hintersten Winkel der Galaxis

Händler im Weltraum

Malerische Abendstimmung erwartet Euch bei der Zwischenlandung auf dem Agrarplaneten Helen. Zeit für einen letzten Check vor dem Sprung in den Hyperraum.

Aufwendige Technik bringt Leben ins All: Dank 3D-Animation via Polygone und Echtzeit-Texture-Mapping seid Ihr von anderen Händlern und Piraten umgeben.

Auch Eure Gegner verfügen über Panzerung und Schutzschild. Letzteres regeneriert sich mit der Zeit, die einmal angekratzte Panzerung jedoch nicht. Um einen Gegner zu erledigen, müßt Ihr also dranbleiben und beharrlich auf die selbe Stelle feuern. Falls Ihr dabei noch ein paar Hände frei habt, könnt Ihr Schadensberichte abrufen, mit den Gegnern Beleidigungen austauschen oder Eure Fracht ins endlose All auskippen. Letzteres empfiehlt sich bei illegaler Ware, wenn die freundlichen Herren von der Raumpatrouille aufkreuzen.
Im Vergleich zur Gefechts-Optik der "Wing Commander"-Spiele linst Ihr als Privateer-Pilot aus einem bescheidenem Cockpitfenster, das zudem von Monitoren und Armaturen verbaut ist. Erst mit dem Kauf eines neuen Raumschiffs erhaltet Ihr auch ein größeres Blickfeld.
Die Präsentation ist gelungen. Allein durch den stimmungsvollen Vorspann wünscht man sich via Kälteschlaf ins 4. Jahrtausend. Grafik, Soundeffekte und Musikbegleitung bewegen sich in gewohnter Origin-Qualität, fordern dafür aber 22 MByte auf der Festplatte, das getrennt erhältliche Speech Pack miteingerechnet. Die Ladezeiten sind erträglich, die Benutzerführung intuitiv erfaßbar.
Leider ist der Thrustmaster, die beste Steuereinheit der PC-Welt, für Privateer-Helden tabu. "Privateer" läuft zwar auch auf einem 40MHz-386er–PC noch ordentlich, bietet Besitzern eines leistungsfähigerer PCs jedoch mehr Spaß: Die für 3D-Simulationen typische direkte Proportionalität zwischen Rechnerpreis und Spielspaß gilt auch bei "Privateer".

Kritik Selbst Spiele-Opas, die treu zu "Elite" stehen, werden sich mit "Privateer" anfreunden. Nach dem Studium der unterhaltsamen Anleitung samt Science-Fiction-Novelle, führen Euch die ersten Trips zu beschaulichen Planeten. Die Kämpfe, in die Ihr als Anfänger verwickelt werdet, sind hart, aber kaum tödlich. Wenn Ihr auf dem Zielflughafen nach Abzug der Landegebühr und knackigen Reparaturkosten Euren Verdienst zusammenrechnet, bleiben meist noch ein paar überschüssige Credits. Der Beginn einer glänzenden Karriere vom galaktischen Deckschrubber zum Credit-Milliardär? Wie in "Elite" erkämpft Ihr Euch eine Existenz in Form eines leistungfähigen Raumschiffes. Das Rollenspielelement und das unüberschaubare **Spieluniversum** sorgen für die Motivation.
Warum in den grauen Alltag zurückkehren, wenn das All im Computer noch so viele Herausforderungen und Überraschungen bereithält?

Eure Aufträge "bucht" Ihr über öffentliche Terminals oder Gilden-Computer

Euer Oldtimer muß regelmäßig zum Weltraum-Kundendienst

Mehr als 50 Weltraumbasen in 90 verschiedenen Sonnensystemem warten auf Euren Besuch. Bis auf die Planeten sind alle 3-D-Objekte aus Polygonen zusammengesetzt und mit eine Textur verkleidet. "Privateer" ist damit zwar langsamer, grafisch aber wesentlich beeindruckender als z.B. Nintendos "Star Wing".

MORGEN:

1994: Sieht ganz so aus, als ob ein verspätetes "Elite 2" (schon seit 1986 angekündigt) dem Origin-Spiel in den Hyperraum folgen wird. 3-D-Spezialist Braben tastet sich langsam an die Fertigstellung heran – statt von Konami wird das PC-Spiel aber nun vom US-Hersteller Gametek im Katalog geführt. Wir bleiben 'dran und werden Euch rechtzeitig informieren.

Feuer frei: Ein feindliches Kampfschiff der Talon-Klasse will Euch ans Leder.

Der Gildenchef hat garantiert Zeit für ein kleines Gespräch

Beim Raumschiffhändler warten schnittige Luxus-Kreuzer auf einen Piloten

Galactic Highway: Ein Drayman-Frachter kreuzt Eure Route.

COME BACK

Alles Gute kommt von oben: Wir jagen den ordentlichen Flugbetrieb von der Piste – ab sofort kontrollieren die tollkühnen Stunt-Diver den Flugraum.

Alle Landungen punktgenau und sauber vollbracht? Motivation am Ende? Wie wär's hiermit: Blast die ergatterten Lizenzen und Auszeichnungen in den Wind und meldet Euch bei der International Stunt Diving Association (ISDA). In kameradschaftlicher Atmosphäre wagt Ihr den freien Fall aus 1000 Meter Höhe, bohrt den abgetakelten Doppeldecker in fremde Zielmarkierungen oder schaltet todesmutig die Triebwerke Eures Düsenrucksacks aus. Mit-crashen kann jeder flugerfahrene "Pilotwings"-Besitzerl – alle Anstands-Piloten und Fluglehrer verhalten sich während des Landebetriebs ruhig!

Wenige Spieldesigner setzten Einschlagkrater detailliert in Szene: In Irems "Moon Patrol" (1982) und Rares "Lunar Jetman" (1983) hinterließen Bomben und abstürzende Spielfiguren Krater im Boden. Auch die "Lemmings" zaubern beim Suizid variantenreiche Löcher in die Landschaft.

SKYDIVING

Dem sorgfältig verpackten Nylon-Laken auf Eurem Rücken schenken wir keine Beachtung – ein Fallschirm ist bei ISDA-Wettbewerben nur für Special-FX notwendig. An Variantenreichtum ist das Skydiving seinen beiden Konkurrenten überlegen: Ob "Kopfüber ins Erdreich", "Fahrwerk voraus" oder Figur-Fliegen ("Sterbender Schwan", "Toni Tornado"), wer neben einer geglückten Eintrittsphase noch den mittleren Zielring durchbricht, zählt zu den Furchtlosen..

SPECIAL FX: Diese Spezial-Technik ist von Sprites der "Space Invaders"-Gattung inspiriert: Öffnet ein Stunt-Diver den Fallschirm in 50 Fuß Höhe, trägt der Abdruck im Erdreich die Merkmale des klasssischen Bildschirm-Aliens. Seit offizieller Einführung des "Space Invader" auf der 3. Trümmerparade der ISDA, dominiert der extravagante Aufschlag jede Wettbewerbsveranstaltung.

MO' CHEATS

Lvl	Code	Kategorien
1	000000	Lightplane, Skydiving
2	985206	Lightplane, Skydiving, Rocketbelt
3	394391	Lightplane, Rocketbelt, Hangglider
4	520771	Lightplane, Skydiving, Rocketbelt, Hangglider
5	400718	Lightplane, Skydiving
6	773224	Lightplane, Skydiving, Rocketbelt
7	165411	Lightplane, Rocketbelt, Hangglider
8	760357	Lightplane, Skydiving, Rocketbelt, Hangglider
	108048	Hubschrauber (Tag)
	882943	Hubschrauber (Nacht)

Mal-Matrix: In die Glaskuppelfläche könnt Ihr mit peniblen Mannövern Motive stampfen.

ROCKETBELT

Die Links/Rechts-Taster kommen zum Einsatz: Steigt auf 800 Fuß, peilt z.B. einen Schornsteinschlot der Flughafenbaracke an und bringt Euren Himmelsstürmer punktgenau auf den Boden der Realität zurück. Erlebt Ihr die Bruchlandung aus der Draufsicht, blickt Euch der verkokelte Pilot in Rückenlage an. Verfolgt Ihr das Material-verschleißende Manöver von der Seite, blinzelt Euer mitgenommener Held aus der Sitzposition.

Bonusrunden: Landet bei Rocketbelt (Butterfly) oder Skydiving (Penguin) auf der beweglichen Plattform.

Pilotwings

Hersteller: Nintendo
Umfang: 4MBit
Jahr: 1991

Bemerkung: Erstes Spiel mit DSP-Chip

LIGHT PLANE

"...halt mein Netzteil immer schön warm und vergiß nicht, die Module zu füttern!" – das waren die letzten Worte unseren jungen Fliegerasses Jimmy Osaka, dipl. Trümmerexperte. Doch Bildschirmschicksale schmerzen nicht, und Ersatzpiloten gibt es wie Sand am Meer: Beim Light-Plane-Crashing steuert Ihr die Landemarken der Fallschirmspringer an. Denkt 'dran: Nur wer verfrüht aufschlägt, schlittert nicht über das Ziel hinaus.

Auf den Spuren von Quax, dem Bruchpiloten: Peilt den Aufprall vor dem Mittelpunkt an, sonst schlittert Eure Trümmerlawine über das Ziel hinaus.

ZERSTÖRUNGSWUT

Habt Ihr jemals ein Muster in eine Spiellandschaft gebombt? Gibt's weitere Spiele bei denen Hinter- oder Untergrund zerschoßen, gesprengt oder sonstwie demoliert werden? Schreibt uns unter dem Stichwort "Abbruchkommando".

Stunt-Dives: Links seht Ihr den legendären "Space Invader", in der Mitte klafft "Der Aerodynamische", rechts die "Volle Breitseite".

"Have a break, have a Sitzbad" (mitte & rechts): Der Strandausflug beschert Abzüge in der B-Note.

LAST•RESORT

Keine Chance beim Action-Abenteuer "Gunstar Heroes"? Zu wenig Leben, um den dritten Endgegner von Konamis "Batman Returns" zu knacken? Oder sind Euch die Abenteuer des Rocket Knight ganz einfach zu leicht? Ein Fall für Last Resort, die Tips & Tricks-Rubrik in MAN!AC...

WIR BIETEN

Fünf Seiten Tips & Players Guides haben wir diesmal zusammengestellt. Logischerweise sind noch keine Tips von Euch dabei – also los: Wetzt die Kugelschreiber, spitzt den Bleistift und bringt Eure Tips, Paßwörter und Karten zu Papier. Wenn Ihr Euch dabei an die drei nebenstehenden Richtlinien haltet, kommt neben der riesengroßen Publicity, in MAN!AC erwähnt zu werden, eine Belohnung von maximal 500 Mark hinzu!

WIR ERWARTEN

...daß Ihr Eure Karten auf unliniertes Papier zeichnet (auch farbig).
...daß Ihr Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl angebt.
...daß Ihr keine Tips einschickt, die schon mal abgedruckt wurden.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

GOOF TROOP

SN

Goofy und sein Neffe bekommen es auf dem Super Nintendo mit Seeräubern zu tun. Sie müssen eine Pirateninsel durchqueren und dabei Geschicklichkeit und Kombinationstalent beweisen. Wir haben uns das nagelneue "Goof Troop" schon mal vorab abgeschaut und alle Paßwörter erspielt. Mehr zu dem Spiel erfahrt Ihr in der nächsten MANIAC.

Street Fighter 2 Turbo

Bei der Turbo-Version von "Street Fighter 2" könnt Ihr die Geschwindigkeit in vier Stufen einstellen. Wenn Euch "Street Fighter 2" jetzt immer noch zu langsam ist, gebt folgende Kombination mit Joypad 2 ein, sobald der "Turbo"-Schriftzug von rechts nach links über den Bildschirm scrollt:

↓ R ↑ L Y B

Rocket Knight Adventures

Konamis actionhaltige Geschichte um den tapferen Sparkster ist nicht besonders schwierig. Wenn Ihr die folgenden Kombinationen mit Joypad 1 im Bild mit dem Konami-Logo eingebt, verändert sich der Schwierigkeitsgrad:

Very Hard Mode:
6 mal ↓, 2 mal ↑, 2 mal ↓
Crazy Hard Mode:
4 mal ←, 4 mal →, 7 mal ←, 1 mal →, 1 mal ←

Batman Returns

Zwei interessante Tips zur Batman-Prügelei von Gerhard Koros aus Haslach.

↑ X ← Y ↓ B
→ A ↑ X

9 Credits: Im Optionmenü auf Joypad 2 **oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, oben und X**

↑ ↑ ↓ ↓
← → ← → B A

9 Leben: Wie oben, aber **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Button B, A**

Super Bomberman

Wenn Ihr bei Hudsons Suchtspiel den Code **5656** eingebt, erwartet Euch eine Überraschung!

Cool Spot

Eine nützliche Idee hatten die Designer des niedlichen Spot. Um das fidele Männchen in den nächsten Level zu jagen, benutzt Ihr den "Level Skipper". Drückt zuerst Pause, danach drückt Ihr:

A B C B A C A B C B A C

Cool Spot

Auch für das nagelneue Super-Nintendo-Abenteuer von Cool Spot haben wir einen prima Cheat parat: Sobald das "Virgin"-Bild erscheint, haltet Ihr die Buttons L und R gedrückt und drückt 30 mal auf SELECT. Es erscheint ein Bildschirm, in dem Ihr Euch einen der Levels aussuchen dürft.

Mario Paint

Eine kleine Spielerei ist im Titelbild versteckt: Klickt das "P" von "Mario Paint" an und wartet, bis ein Stern erscheint. Klickt Ihr ihn an, gibt's eine Überraschung!

Action Replay

SN

Axelay
7E1E6004 unendlich viele Credits
7E005E03 unendlich viele Leben

Gods
7E015318 unendlich viel Energie

Hook
7E1F1455 unendlich viel Zeit
7E058403 unendlich viele Leben

Magical Quest
7E02B102 unendlich viele Herzen
7E037202 unendlich viele Leben
7E035F08 unendlich viel Zeit

Prince of Persia
7E050803 Schutz vor Verletzung

Road Runner
7E086202 unendlich viel Energie
7E1F2002 unendlich viele Leben
7E1F1D20 unbegrenzt Speed

Super Mario World
7E0DC101 neuer Yoshi pro Level

Super R-Type
7E16E102 unendlich viele Leben

Super Swiv
7E609A03 Unsterblichkeit

Wrestlemania
7E06EC30 unendlich viel Energie

Zelda 3
7EF34309 unendlich viele Bomben
7EF3771E unendlich viele Pfeile

MD

Batman Returns
FFFE320003 unendlich viele Leben
FFFE34000A ...Batarangs
FFFE380002 ...Super Batarangs
FFFE350003 ...Rauchbomben
FFFE360002 ...Fledermäuse

Rolo to the Rescue
FFC51D0003 unendlich viele Leben

Sonic 2
FFFE120003 unendlich viele Leben
FFB02B0007 unverwundbar

Batman Returns

Wählt im Option-Menü "Driving only" und drückt ← und B. Geht eine Zeile runter und wiederholt die Kombination. Wenn Ihr ganz unten angekommen seid, geht Ihr wieder auf "Driving only" zurück. Jetzt drückt Ihr nochmal ← und B, dann ertönt ein Soundeffekt. Im Spiel könnt Ihr die Levels jetzt mit Pause und C skippen.

Chuck Rock

Vier Paßwörter zu Chuck Rock auf dem Mega-CD hat unser Mega-Drive-Profi Ingo erspielt:

Level	Code
2	GJ FKFN
3	PDPKKN
4	JWNTXF
5	TSFNVP

Ecco CD

In der CD-Version von "Ecco the Dolphin" sind im Level "The Library" zwei Kurzfilme über das Leben im Meer versteckt. Wenn Ihr die letzten beiden Kristalle in der Höhle mit dem Sonar trefft, belehrt Euch eine sonore Stimme über die Delphine und ihr Leben – natürlich inklusive Full-Motion-Video.

Bubsy

Bei Accolades Geschicklichkeitsspiel könnt Ihr die einzelnen Kapitel über Paßwörter anwählen. Dafür müßt Ihr im Titelbild SELECT drücken und mit SELECT in den Paßwort-Screen schalten. Gebt das Pawort ein, drückt nochmal SELECT und dann START.

Kapitel	Code
Kapitel 1	JSSCTS
Kapitel 2	CKBGMM
Kapitel 3	SCTWMN
Kapitel 4	MKBRLN
Kapitel 5	LBLNRD
Kapitel 6	JMDKRK
Kapitel 7	STGRTN
Kapitel 8	SBBSHC
Kapitel 9	DBKRRB
Kapitel 10	MSFCTS
Kapitel 11	KMGRBS
Kapitel 12	SLJMBG
Kapitel 13	TGRTVN
Kapitel 14	CCLDSL
Kapitel 15	BTCLMB

Team USA Basketball

Mit den Paßwörtern zu diesem Basektballspiel schafft Ihr es zur Not direkt bis zur Siegerehrung – ohne zu spielen.

Begegnung	Code
USA - Angola	4SGCRBY
USA - Jugoslawien	4RJCRM4
USA - Niederlande	4TKCRJO
USA - Canada	4Q1WRD1
USA - Kroatien	4S13RBR
USA - Spanien	4T17RKH
USA - Italien	4QT7RD5
USA - GUS	4ST7RBR
USA - Slowenien	4RT7RHF
Siegerehrung	PHRHRBH

Pop'n Twin Bee

Wenn Euch das Spiel um die beiden niedlichen Twin-Bees zu schwierig ist, solltet Ihr eine der Kombinationen ausprobieren. Ist's Euch zu einfach, wählt Ihr den achten Schwierigkeitsgrad an.

8. Schwierigkeitsgrad:
Im Optionmenü
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Unzerstörbarkeit
Im Spiel Pause drücken, dann
A Y A Y L R R L R X B B

Volle Energie
Im Spiel Pause drücken, dann
SELECT A Y A Y X B X B
R R SELECT

9 Leben
Im Spiel Pause drücken, dann
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← →
← → B A B A B A

4 Options
Im Spiel Pause drücken, dann
↓ ↓ ↑ ↑
B B X X → ← A Y

PLAYERS GUIDE

Zombies ist ein komplexes Spiel, bei dem Ihr viele unterschiedliche Levels durchqueren müßt. Für alle, die nicht über die ersten zehn Level hinauskommen oder einfach nur wissen wollen, wie so ein "Zombie"-Level aussieht, haben wir drei der umfangreichen Anfangslevels komplett kartographiert. Diese Karten werden Euch helfen, alle Lehrerinnen, Soldaten, Babies und Cheerleaders zu finden. Achtet auch auf die Geheimgänge, die Ihr ab und zu durchqueren müßt, um an Extras zu kommen. Ihr erkennt diese Durchlässe bei genauerem Hinsehen. Auch in Zukunft werden wie Players Guides in dieser Form veröffentlichen. Was haltet Ihr davon? Schreibt uns Eure Meinung und vergeßt nicht zu erwähnen, zu welchem Spiel Ihr Euch einen Players Guide wünscht.

Vor lauter Freude an seinen brutzelnden Steaks, hat der nette Herr hier nichts von der Zombie-Attacke bemerkt.

In vielen "Freiluft"-Levels findet Ihr die Schotenpflanze. Sie spuckt rosa Schleim herum und breitet sich am Boden aus.

Die Erste-Hilfe-Kästen sind lebenswichtig! Aktiviert sie, sobald Eure Energiereserve am geringsten ist.

Zombie

Mörderpuppe

Mumie

Schotenpflanze

Blob

Erste Hilfe

Eure erste Begnungen mit der kleinen Horrorpuppe geht noch glimpflich ab, doch schon beim nächsten Aufeinandertreffen stürzen sich gleich Dutzende der aufdringlichen Kerlchen auf Euch.

Durchgang
Durchgang
Durchgang
Durchgang

Extras & Gegenstände

Wasserpistole · Clowns · Coladosen · Eis am Stiel · Erste-Hilfe · Feuerlöscher · Unkrautvernichter · Messer · Teller · Bazooka

Schuhe · Tomaten · Artefakt · Büchse · 1. Schlüssel · 2. Schlüssel · 1. Medizin · 2. Medizin · 3. Medizin

NEXT TIME 12 93

MAN!AC NO.12 ERSCHEINT AM 10.11.93

Aladdin

Street Fighter-Erfinder Capcom inszenierte "Aladdin" fürs Super Nintendo – wir haben's getestet. Außerdem stellen wir Euch die besten Computerticks des neuen Disney-Films vor: Das sprechende Löwenmonument und Aladdins Flug durch die Lavahölle.

Namco: Porträt mit 300.000 Polygone

Namco, Erfinder von "Galaxians", "Pac-Man" und "Final Lap", verhielt sich in den letzten Jahren ruhig. Plant der Automaten- und Computergrafikgigant eine Rückkehr in Zeichen von Mega CD und 3DO?

Merlin's Guide

Die Bergwerke im Action-Adventure "Young Merlin" stecken voller Geheimgänge und verborgener Räume. MAN!AC bringt Licht ins Dunkel.

Mega Liste

Jetzt sind die Sega-Fans 'dran: Wir haben mehr als 200 offiziell erhältliche Mega-Drive-Module unter die Lupe genonmen. In dieser Riesenliste (mit Kurzkritik) fehlt nichts.

Von "Abrams Battle Tank" bis "Zero Wings": Auch Neuheiten wie "Madden NFL '94" sind aufgelistet.

BIG MOUTH

Segas neue Spielkonsole "Saturn" (32-Bit-RISC, was sonst?) läuft bereits als Prototyp, wird aber zugunsten des Mega CDs und verbesserter FMV-Software in den nächsten zwölf Monaten noch nicht veröffentlicht. Davon abgesehen, scheinen die Sega-Manager ihre Zeit mit "Bomberman"-Gefechten zu verbringen... • Für das Super Nintendo befinden sich "Young Merlin 2" und eine Fortsetzung zu "Super Turrican" in Planung. Fast fertigestellt sind "Super Street Fighter 2" (mit vier neuen Helden) und eine Umsetzung des ultra-derben Nazi-Gemetzels "Castle Wolfenstein 3D".
Alles ohne Gewähr & bis zum nächsten Mal